



ILLUSTRATION
MAKING &
VISUAL BOOK



HIV

秋赤音
AKIAKANE

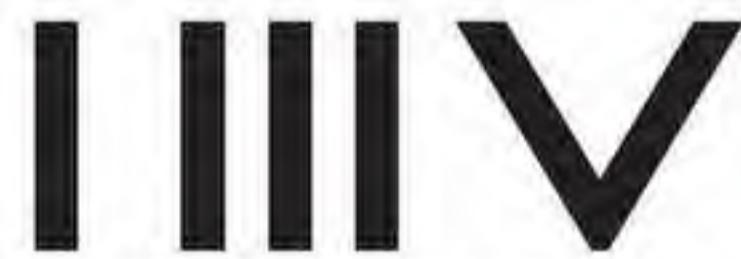


ILLUSTRATION MAKING & VISUAL

ILLUSTRATION
MAKING & VISUAL BOOK

秋赤音
AKIAKANE

本書内容に関するお問い合わせについて

このたびは翔泳社の書籍をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

弊社では、読者の皆様からのお問い合わせに適切に対応させていただくため、

以下のガイドラインへのご協力ををお願い致しております。

下記項目をお読みいただき、手順に従ってお問い合わせください。

●ご質問される前に

弊社Webサイトの「正誤表」をご参照ください。

これまでに判明した正誤や追加情報を掲載しています。

[正誤表] <http://www.shoeisha.co.jp/book/errata/>

●ご質問方法

弊社Webサイトの「刊行物Q&A」をご利用ください。

[刊行物Q&A] <http://www.shoeisha.co.jp/book/qa/>

インターネットをご利用でない場合は、FAXまたは郵便にて、

下記“翔泳社 愛読者サービスセンター”までお問い合わせください。

電話でのご質問は、お受けしておりません。

●回答について

回答は、ご質問いただいた手段によってご返事申し上げます。

ご質問の内容によっては、回答に数日ないしはそれ以上の期間を要する場合があります。

●ご質問に際してのご注意

本書の対象を越えるもの、記述箇所を特定されないもの、

また読者固有の環境に起因するご質問等にはお答えできませんので、予めご了承ください。

●郵便物送付先およびFAX番号

送付先住所 〒160-0006 東京都新宿区舟町5

FAX番号 03-5362-3818

宛先 (株)翔泳社 愛読者サービスセンター

※本書に記載されたURL等は予告なく変更される場合があります。

※本書の出版にあたっては正確な記述につとめましたが、

著者や出版社などのいずれも、本書の内容に対してなんらかの保証をするものではなく、

内容やサンプルに基づくいかなる運用結果に関するもといっさいの責任を負いません。

※本書に記載されている会社名、製品名はそれぞれ各社の商標および登録商標です。

CONTENTS

006

ART WORKS PART1

065

ILLUSTRATION MAKING PART1

097

SKETCH BOOK

113

ART WORKS PART2

157

ILLUSTRATION MAKING PART2

185

INTERVIEW

AKI AKANE

秋赤音

ニコニコ動画で人気歌い手としての顔を持つ一方、フォークデュオ「ゆず」やAKB48の「渡辺麻友」のジャケットイラストをはじめ、2014年にグラミー賞を受賞した歌手「LORDE」の公式MVを手がけるなど、近年、イラストレーターとしてめざましい活躍を見せている秋赤音（あきあかね）。彼女ならではといえる、ビビッドなカラーで描き出されるイラストレーションの数々は、見るものを引きつけてやまない。本書では、2012年から2014年にかけて描かれたイラスト作品に加え、ラフからフィニッシュに至るまでを詳細に解説したイラストメイキング、さらには秘蔵のラフスケッチ、巻末には彼女のルーツに迫るインタビューを収録した。イラストレーター秋赤音の魅力を、存分に堪能していただきたい。



「ROYALS/LORDE」MVイラスト／2014／ユニバーサルミュージック





「Exchange Variation」ジャケットイラスト／2014／Subcul-rise Record





「Exchange Variation」やいり」ジャケットイラスト／2014／Subculture Record





「ファイナル・ジャッジメント」/ODOROOM feat. 松田彬人」ジャケットイラスト／2013／ODOROOM MUSIC















『背に潜む怪物 Ver. Enemy』 本書書き下ろし / 2014



ポスター用イラスト／2014









「EGOIST II／柿チョコ×びびあん」CDジャケット／2013

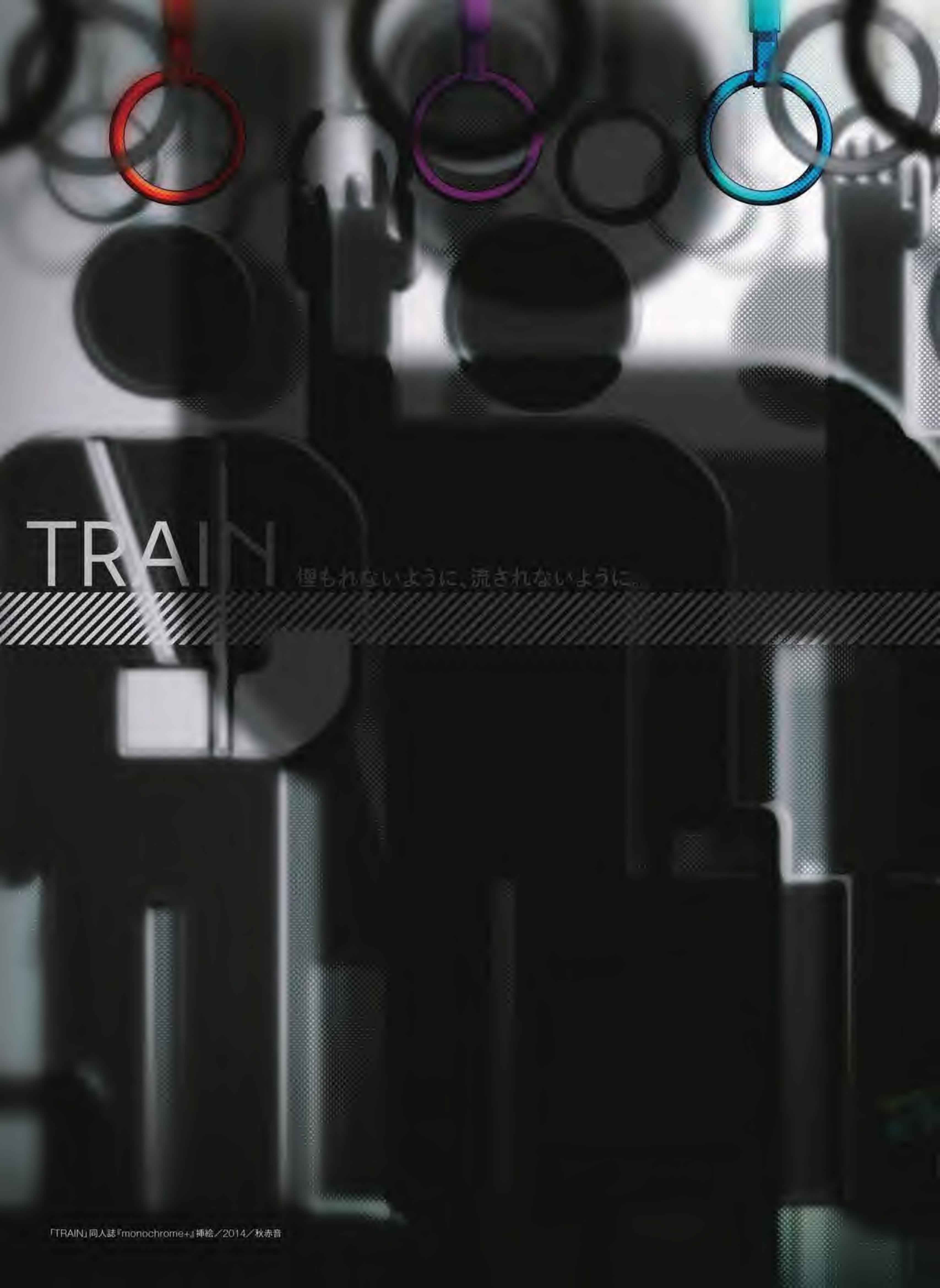
PICTURE

それは大切な思い出なのか、
縋り付きたい過去なのか。





「STUFFED ANIMAL」同人誌『monochrome+』挿絵／2014／秋赤音



TRAIN

埋もれないように、流されないように。







「秋赤音 × 真・女神転生IMAGINE」2014 COPYRIGHT ©ATLUS ©SEGA / ©CAVE







「ISQUARE」ジャケットイラスト／2014／秋赤音



「SQUARE」ジャケットイラスト／2014／秋赤音



『SQUARE』アーティストイラスト／2014／秋赤音



「SQUARE」アーティストイラスト／2014／秋赤音







COLOR













CAR



open













「STEINS;GATE 無限遠点のアルタイル」初回限定版付録冊子掲載イラスト(株式会社MAGES.発行)
©2009-2014 MAGES./5pb./Nitroplus



「SUNTORY × pixiv オランジーナ擬人化プロジェクト」2014／サントリー



「SUNTORY × pixiv オランジーナ擬人化プロジェクト」2014／サントリー













「サンドリヨン」／高円玲音（著）、orange（原作・著）、Dios／シグナルP（原作）」装画／2014／PHP研究所
© Crypton Future Media, INC. www.piapro.net **piapro**





「その声から生まれるもの」Personal Work／2013
© Crypton Future Media, INC. www.piapro.net **piapro**



同人誌『monochrome+』挿絵／2013
© Crypton Future Media, INC. www.piapro.net piapro

MAKING

Part 1





作品のイメージを固めて線画を描く

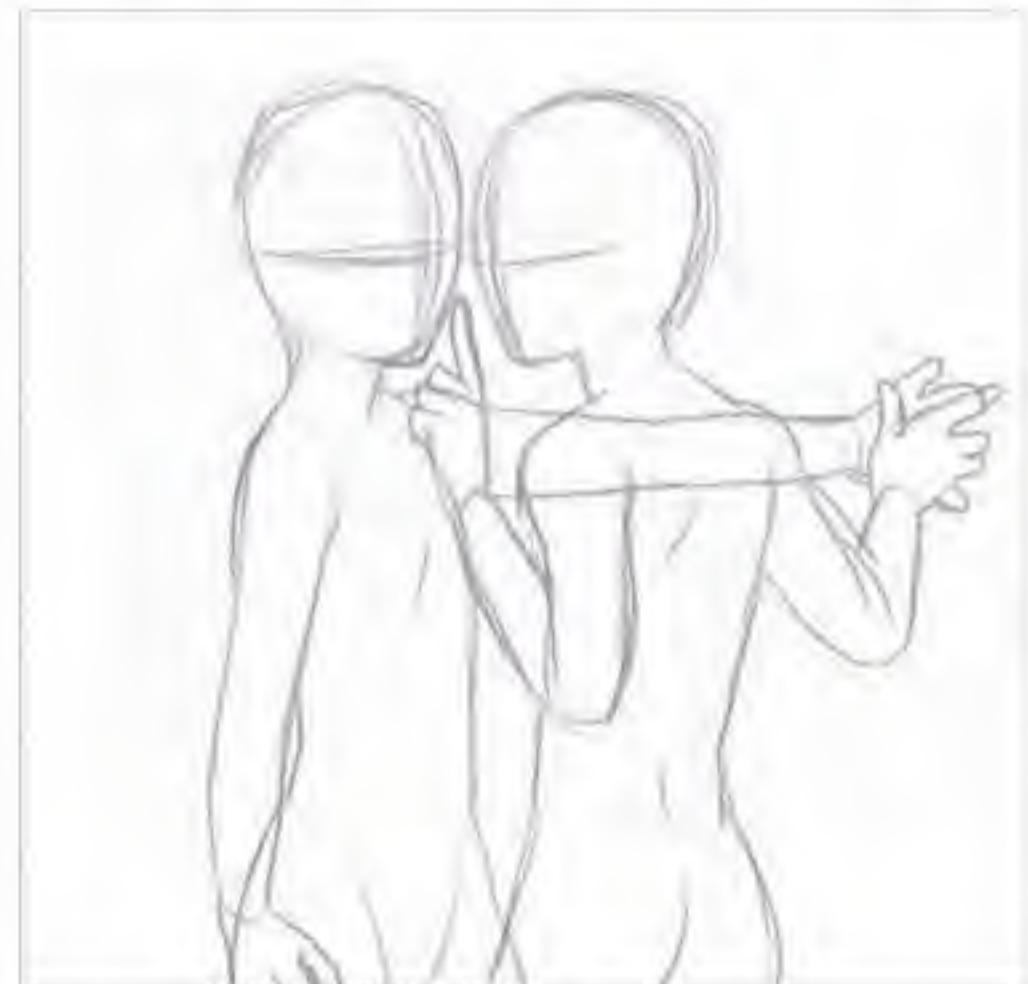
作品を制作するにあたって、まずはラフを描きながらイメージを固めていきます。線画を描き始める前に自分の中で物語を作り、世界観を固めておくのがポイントです。

1 おおざっぱなイメージを基に作品の方向性を固める



まず、実際に手を動かしながら頭の中のイメージを形にしていきます。今回は最初に「中性的な少年少女を描きたい」という漠然としたイメージがありました。そこで、ペイントソフトのCLIP STUDIO PAINTで人物をおおざっぱに描き、その周りに花やフェンスなどを配置しながら、「青年が豪邸の裏庭で秘密の遊びを楽しむ少年少女を目撃する」というストーリーを組み立て、耽美的で危うげな世界観を固めていきました。

2 ざっくりとアタリをとって人物の下絵を描く



作品の世界観が固まったところで、下絵を作成します。まずSTEP 1で作成したラフを基に人物の大まかなアタリをとります(左)。続いて、新規レイヤーを作成して[鉛筆]ツールで人物の下絵を描いていきます。右は、下絵を描いたあと、アタリのレイヤーを非表示にした状態です。



STEP

3 | 人物に合わせて大まかに背景のラフを作成する



人物に合わせて背景のラフを作成します。今回は人物がメインの作品なので、この段階では背景はあまり描き込みず、大まかに描いてイメージを固めていきます(左)。またフェンスを描き込むのは手間がかかるため、あらかじめ用意しておいた自作の写真素材からフェンス部分を切り抜いて貼り付けました(右)。

STEP

4 | 下絵を参考にしながら鉛筆ツールで人物の線画を作成



人物の線画を描いていきます。まず、下絵のレイヤーの[不透明度]を下げて薄く表示させ、その上に新規レイヤーを作成します。続いて[鉛筆]ツールを選び、アナログ的な描き味のブラシに設定します。今回は、CLIP STUDIO PAINTのサポートソフト「CLIP STUDIO」から、ブラシ素材[鉛筆R]をダウンロードして適用しました(左)。次に、下絵を参考にしながら清書していきます。他のモチーフと重なって見えないところは、下絵を赤線で書き足してから、それを目安に線画を作成します(中央)。右は、完成した人物の線画です。

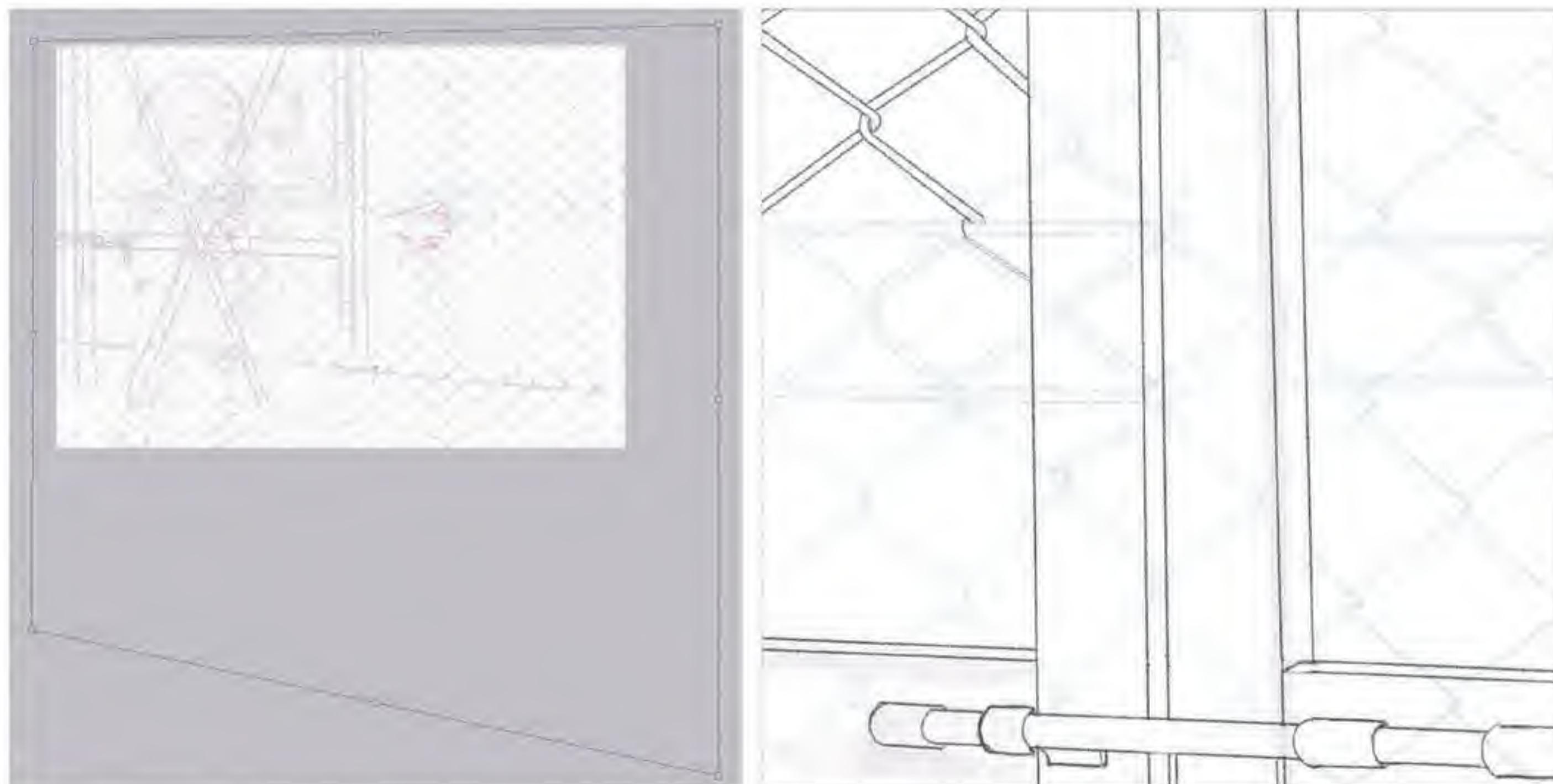
作品のイメージを固めて線画を描く

5 | ラフを基に背景の下絵を作成して線画を描く



人物と同様に、背景の線画を作成します。まず、背景のラフや写真などを参考にしながら赤系の線でバラや百合の下絵を描いていきます(左)。このレイヤーの[不透明度]を下げて薄く表示させ、STEP 4と同じ要領で線画を作成します(右)。

6 | パースを意識しながらフェンスの線画を描く



背景のフェンスを描いていきます。まず、レイヤーの[不透明度]を下げてフェンスのラフを薄く表示させたら、[編集]メニュー→[変形]→[自由変形]で奥行きが出るよう変形します(左)。続いて、新規レイヤーを作成して鉛筆ツールでフェンスをトレースして線画を仕上げていきます(右)。

STEP

7 | 小物やアクセサリーのラフを清書する



フェンスにかかっている小物やアクセサリーの線画を作成します。まず、赤系の線でメガネや腕時計などの下絵を描いていきます(左)。このレイヤーの[不透明度]を下げて薄く表示させ、STEP 4と同じ要領で線画を作成します。なお、メガネのような幾何学的なモチーフは選択範囲を利用すると描きやすくなります。ここでは、[楕円選択]ツールで円形の選択範囲を作成したあと、[鉛筆]ツールで[編集]メニュー→[選択範囲をフチ取り]を実行してレンズ部を描きました(右)。

STEP

8 | ディテールを書き込んで線画を完成させる



さらにディテールを書き込んで、線画を仕上げていきます。この段階では、最終的に他のモチーフで隠れてしまう部分なども描いておくようにします(左)。なお今回は、「手前の花」「人物」「フェンス」「小物」の4つにレイヤーフォルダーを分けて描きました。右は、「フェンス」のレイヤーを非表示にした状態です。

線画を作成したら、メインモチーフの人物に色をつけていきます。

下塗りを施したあとで、パーツごとに色を塗り分けていくのがポイントです。

STEP

1 | 選択範囲を作成して下地に色をつける



下地に色をつけていきます。まず、人物のレイヤーのみ表示させたら【自動選択】ツールを選び、Shiftキーを押しながら周囲の余白やふたりの人物の間にできた余白部分などをクリックして選択範囲をつくります(左)。続いて、【選択範囲】メニュー→【選択範囲を反転】を実行したあとメイン描画色を任意の色(ここでは、ひとまず薄いピンクに設定)に変更し、人物の線画の下に新規レイヤーを作成して【塗りつぶし】ツールを選択。選択範囲内をクリックして塗りつぶします(右)。

STEP

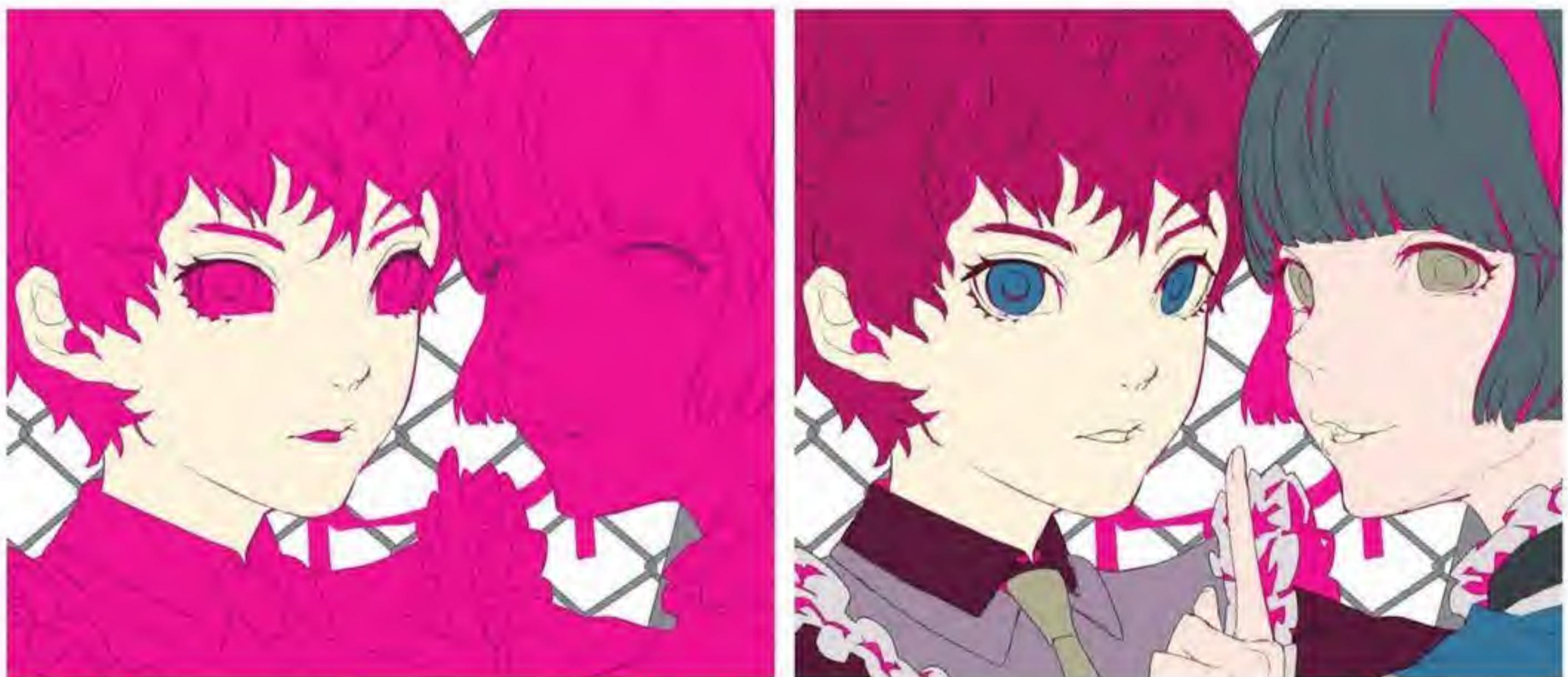
2 | 各パーツの下地に色をつけて下塗りを完成させる



作品のイメージを考慮しながら下地の色を決めていきます。今回は、STEP 1の要領で人物をビビッドなピンクに、手前の花をブルーに、フェンスをグレーに塗りつぶしました。なお、後工程で細かく塗り分けていく際、塗り残し部分がこの下地の色になります。それが作品の「味」につながるような色に設定しておくのがポイントです。

STEP

3 | パーツごとに基準となる色を決め細かく塗り分ける



人物を彩色していきます。まず肌や髪の毛、瞳、服などの基準となる色を決め、STEP 1の要領でパートごとにレイヤーを分けて色をつけていきます(左)。今回は、下地の色を作品の味として活かすため、塗り残しをあまり気にせずに塗り分けています(右)。

STEP

4 | 背景の色を細かく塗り分けて作品のベースをつくる



下塗りを仕上げていきます。まず、人物と同様の手順で、花やフェンス、小物類などの下地に色をつけていきます(左)。塗り分けていく際に違和感を感じた場合は、その都度[表示]メニュー→[左右反転]を実行してバランスを確認し、モチーフの大きさなどを修正しておきましょう。すべてのモチーフを細かく塗り分けたら、下塗りは完成です(右)。



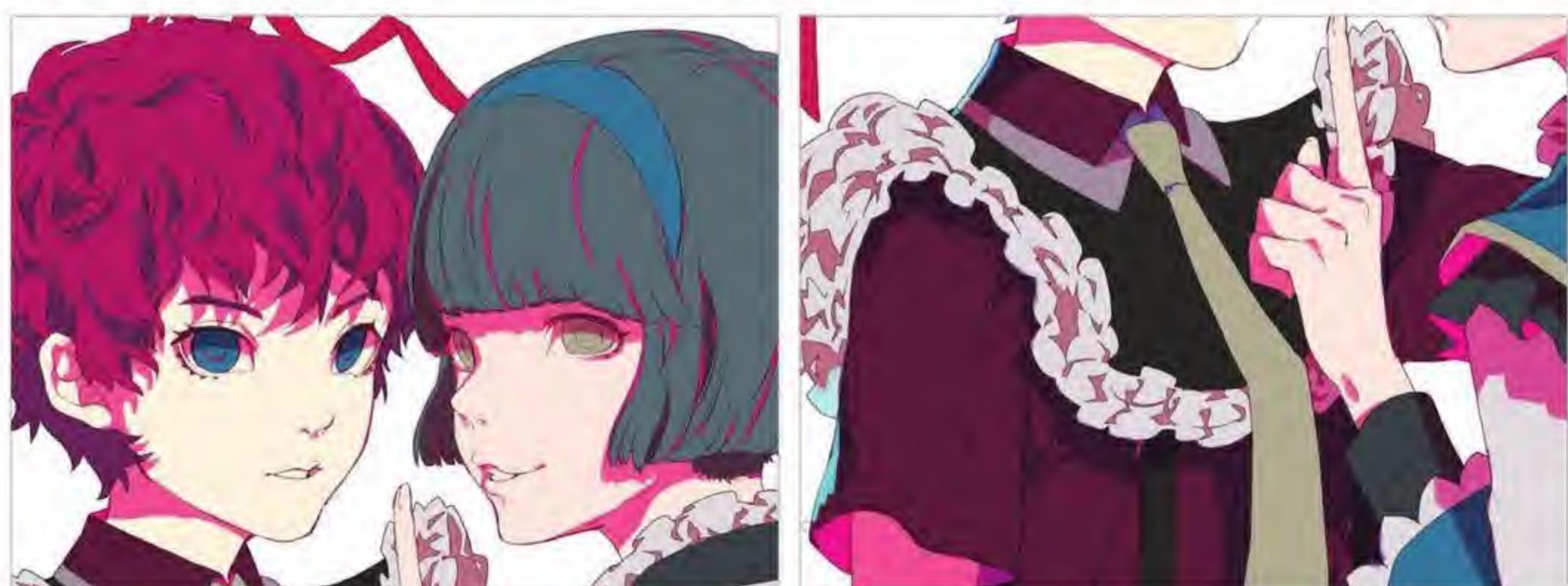
STEP

5 | 油彩平筆で人物に陰影をつけていく



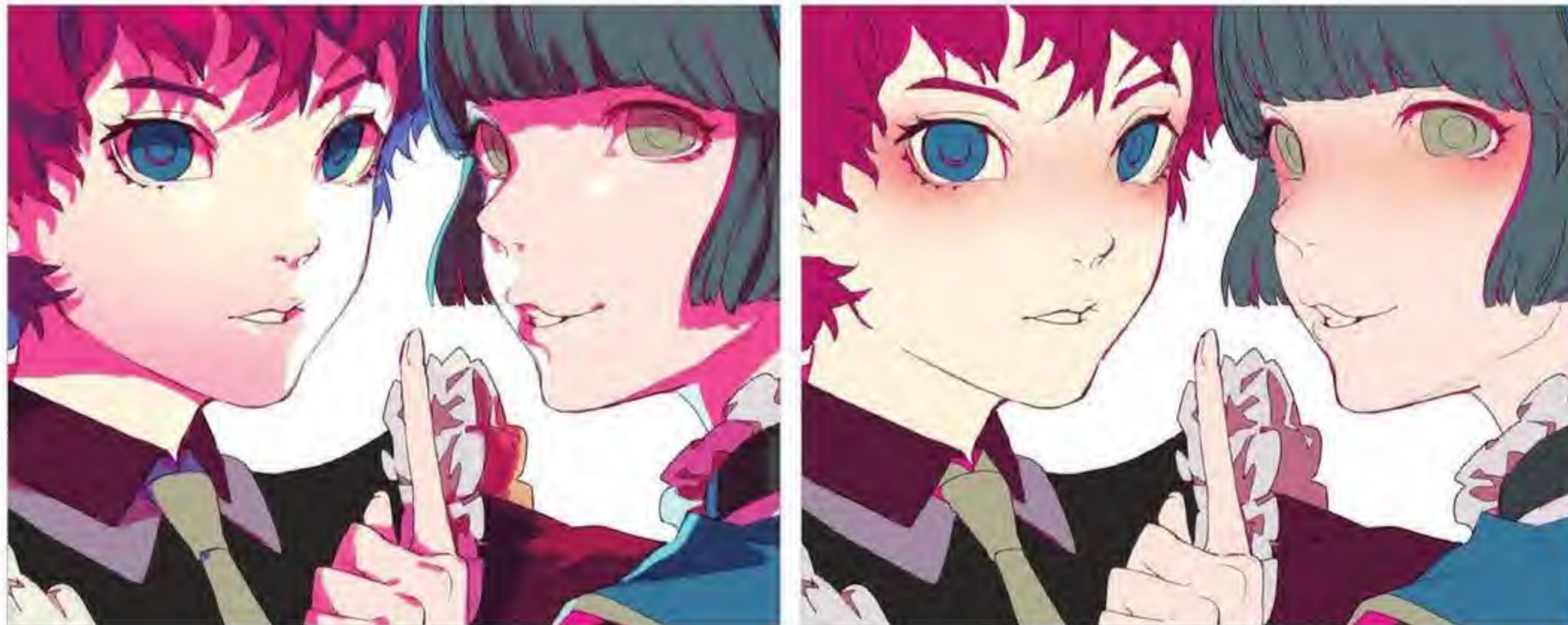
STEP

6 | 肌や髪の毛などの影を表現する



肌や髪の毛などに影をつけていきます。まず、肌や髪の下地レイヤーの上に新規レイヤーを作成して【合成モード：乗算】に設定します。続いてレイヤーパネルの【下のレイヤーでクリッピング】をオンにし、STEP 5の要領で影を描いていきます。これにより、下地からはみ出さずに影を描画することができます（左）。同様に服の影なども塗っていきます（右）。

7 | 肌にハイライトや淡い影をつけていく



さらに肌の陰影を描画していきます。まず、新規レイヤーを作成して[合成モード：乗算]に設定し、[筆]ツールの[油彩平筆]で光が当たっている部分を白などの明るい色で塗ります。続いて[エアブラシ]ツールの[柔らか]を使い、淡い影を描いて立体感をつけていきます(左)。次に、[エアブラシ]ツールの[柔らか]で目尻から鼻にかけて肌に赤みをつきます。その際、これまで描いた影のレイヤーを一時的に非表示にしておくと作業しやすいです(右)。

8 | 髪の毛や服にメリハリをつける



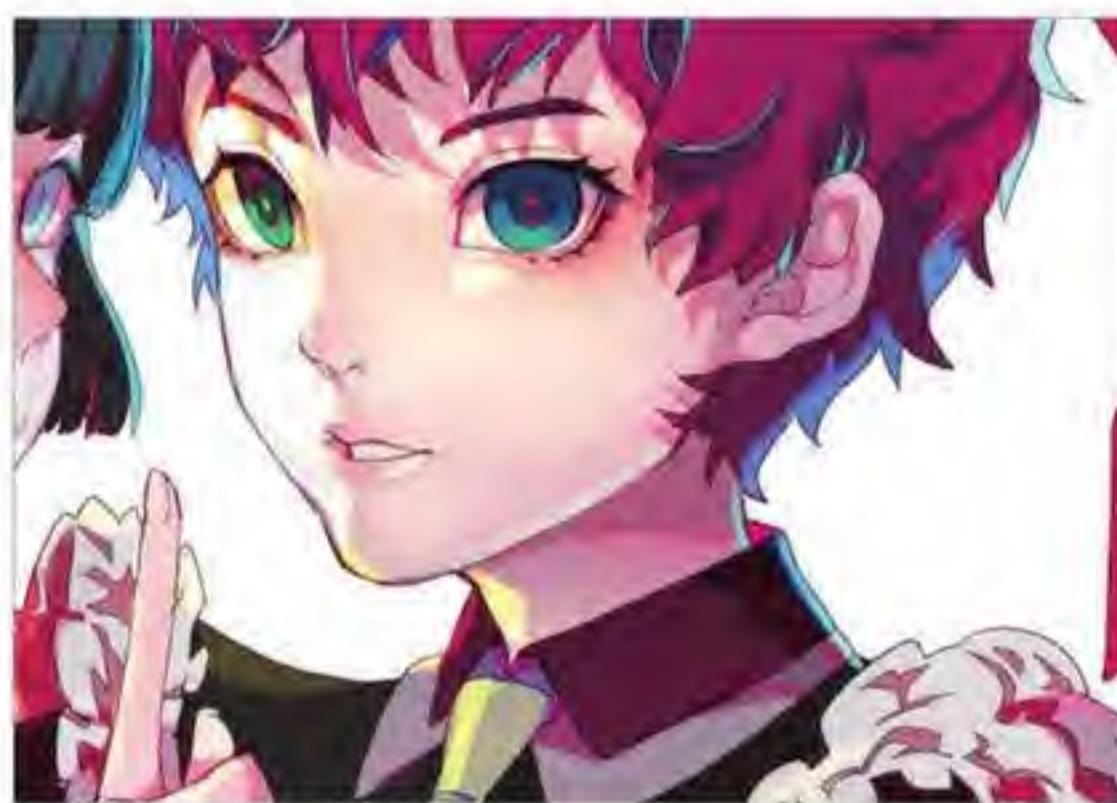
肌と同じように、髪にも立体感をつけていきます。まず、イメージに合わせて髪の色を調整します。今回は右の人物の髪を青みのかかった濃いグレーに塗りつぶし、メリハリをつけました。



続いて[筆]ツールや[エアブラシ]ツールを使って、影をつけたり差し色を入れたりして髪のボリューム感を表現します。同様に人物の服にも陰影をつけ、立体感を出していくきます。

STEP

9 | バランスを確認しながら塗り整えていく



人物の陰影を細かく塗り進めていきます。まず、影や光のレイヤーをすべて選択して、[レイヤー] メニュー→[選択中のレイヤーを結合] を実行します。続いて、[表示] メニュー→[左右反転] で反転させて全体のバランスを確認しながら、[筆] ツールの[油彩平筆] で影や光を細かく塗り整えていきます(左)。今回は、単色でのべりした影のところに微妙に異なる色を塗り込むなど、トライ&エラーを繰り返しながら塗り進めていきました(右)。

STEP

10 | 微調整しながら人物の塗りを仕上げる



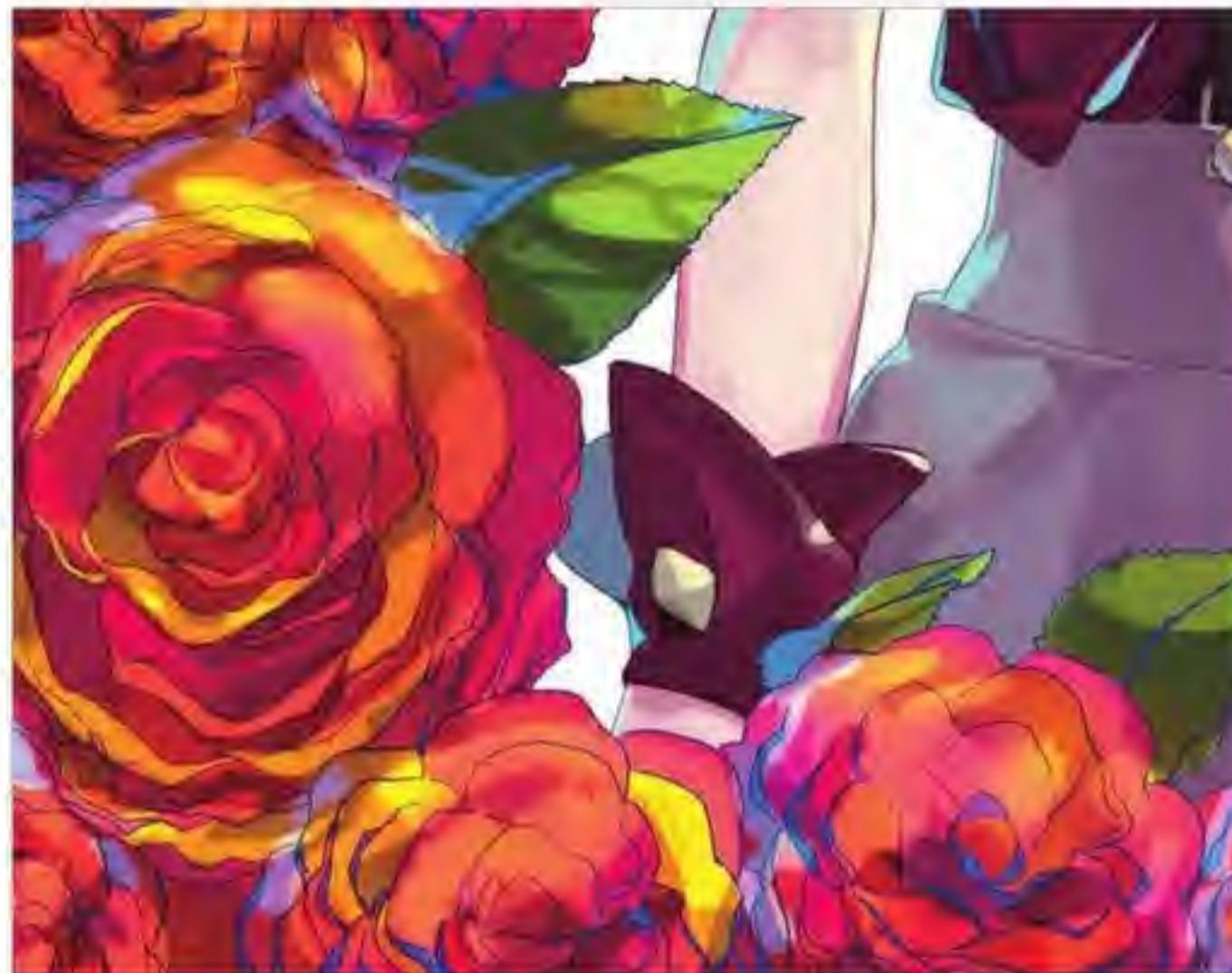
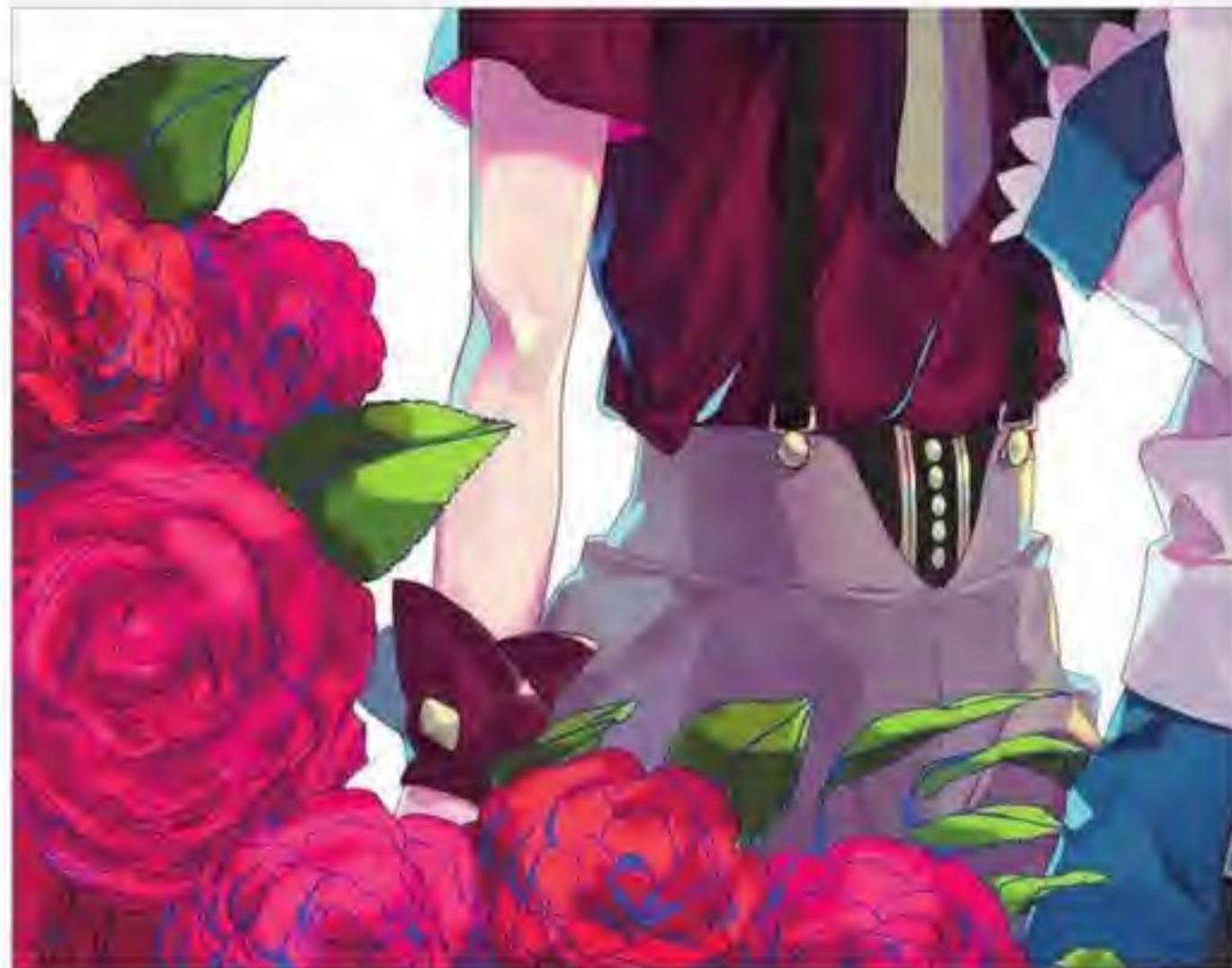
同様に、ディテールを描き込んだり、影や光を塗り整えたりしながら、人物を塗り進めていきます。肌の立体感や衣服のシワ、瞳の透明感などがイメージ通りに描けたら、人物の塗りはほぼ完成です(左)。なお、[筆] ツールなどで塗りを行う際、途中で自分がどんな色を使っているか分からなくなることがあります。そんなときは、[カラーヒストリー] パネルを確認してみましょう(右)。使用した色の履歴が残っているので、以前使った色を再度使用したい場合は、その色をクリックすればOK。効率的に塗りの作業を進めることができます。

背景を彩色して細部を描き込む

人物を塗り終えたら、背景に色をつけて細部を描き込んでいきます。

表現したいイメージに合わせてツールを使い分けて塗り進めていくのがポイントです。

1 | 背景の花のモチーフに陰影をつけていく



PHASE 02で人物を彩色したのと同じように、背景にも色をつけていきます。ここでは手前のバラの花を例にとって説明します。まず、バラの線画レイヤーを【合成モード：焼き込み（リニア）】に変更したら、新規レイヤーを作成して【合成モード：乗算】に設定。【筆】ツールの【油彩平筆】で、花びらの陰影を描いていきます。

続いて【編集】メニュー→【色調補正】→【色相・彩度・明度】でイメージに合わせて色味を調整したあと、新規レイヤーを作成して【合成モード：スクリーン】に変更し、花の輪郭部分などに水色の反射光を描きます。次に、陰影のレイヤーと反射光のレイヤーを結合したら、細かい部分を塗り込んで花びら1枚1枚を際立たせていきます。

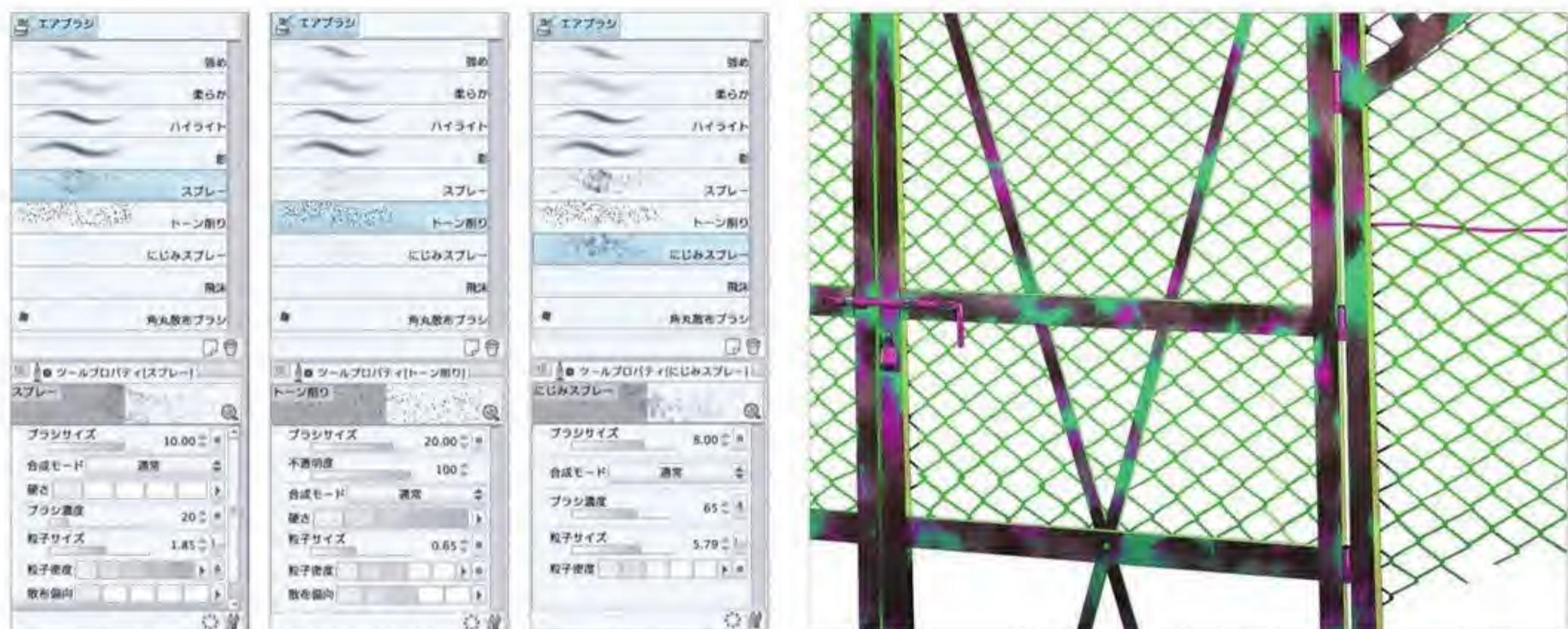
2 | フェンスにグラデーションをかけて陰影をつける



フェンスに陰影をつけていきます。まず、PHASE 02で下塗りしたフェンスのレイヤーを表示させます（左）。続いて、shiftキーを押しながら【自動選択】ツールでフェンス部分をクリックしてフェンス全体に選択範囲を作成したあと、新規レイヤーを作成して中央のようにグラデーションを描画します。次に、グラデーションをかけたレイヤーを【合成モード：乗算】に変更します。これで、フェンスの下の方を徐々に暗くすることができます（右）。

STEP

3 | 複数のブラシで錆びついたフェンスを表現



フェンスに質感を与えていきます。まず、[自動選択]ツールでフェンスの支柱部分をクリックして選択範囲をつくったら、[筆]ツールの[油彩平筆]や[エアブラシ]ツールで選択範囲内を塗り込んでサビや汚れをつけていきます。[エアブラシ]ツールは、[スプレー] [トーン削り] [にじみスプレー]を図のようにカスタマイズして使用しています。

サビや汚れをランダムに描いたら、イメージに合わせて[編集]メニュー→[色調補正]→[色相・彩度・明度]や[明るさ・コントラスト]などで色味やコントラストを微調整しておきます。

STEP

4 | 逆光の影で人物をドラマチックに演出する

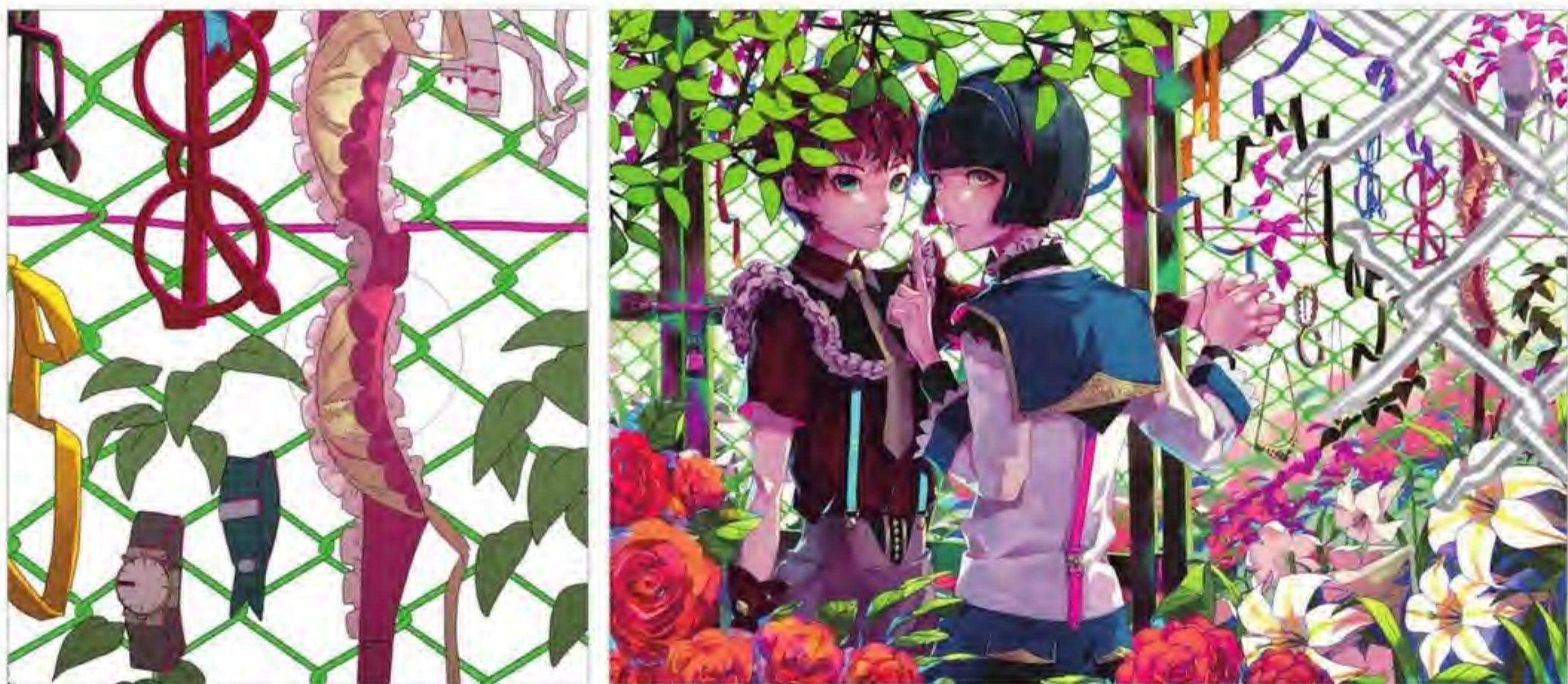


逆光を意識した影を人物につけていきます。まず、新規レイヤーを作成して[合成モード:焼き込み(リニア)] [不透明度:50%]に変更し、人物全体を紫色で塗りつぶします(左)。続いて、[消しゴム]ツールなどで光が当たっている部分を消したり、薄めたりして整えていきます(右)。



STEP

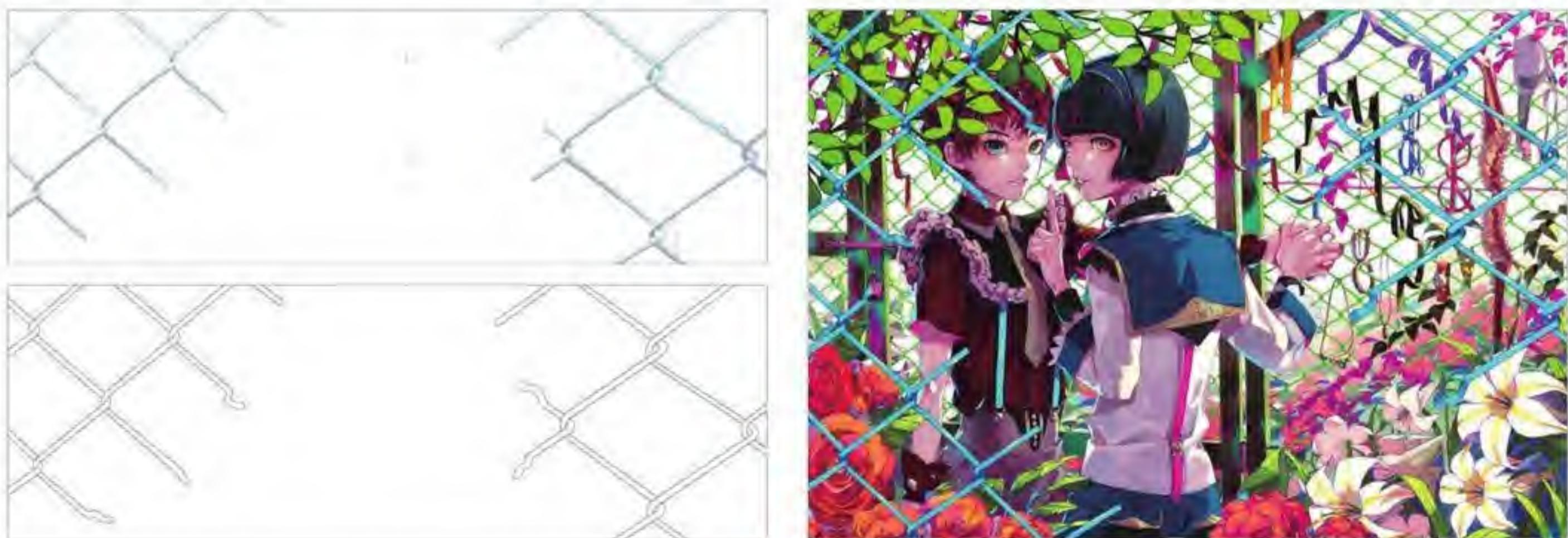
5 | フェンスの小物などに陰影をつけていく



ここまで手順と同じ要領で、フェンスの小物や花のモチーフなどに陰影をつけていきます（左）。また、奥の方に草花を描き足したり、左上に木の葉を加えたりして、裏庭的な雰囲気を演出します（右）。なお、画面奥に配置する花のモチーフは後工程でぼかしてしまうため、必要以上に塗り込まなくてもOKです。また左上の木の葉は、[デコレーション]ツールの[枝葉]を利用すると効率的に描けます。

STEP

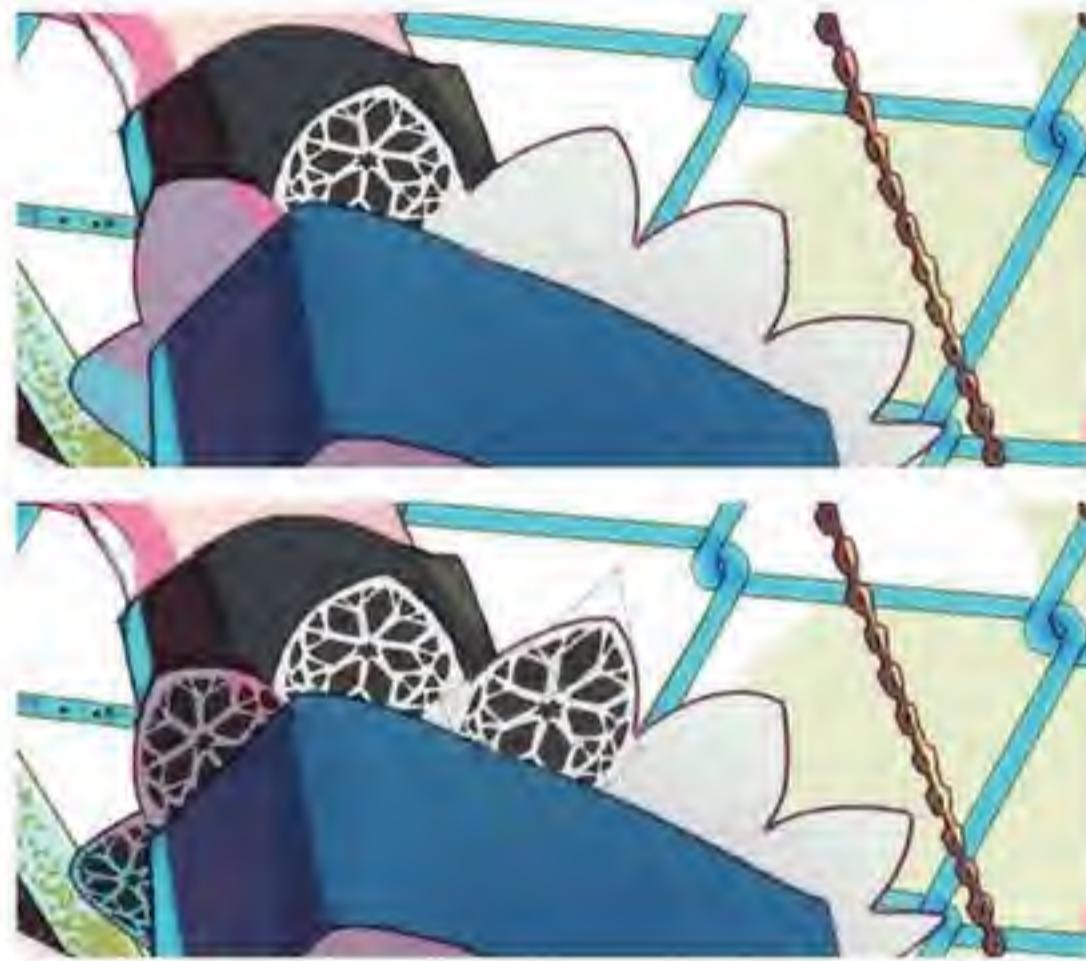
6 | 画面手前に破れたフェンスを描き加える



手前にフェンスを描き加えて、画面に奥行きを与えていきます。まず、ラフに合わせてフェンスの写真素材を配置して[編集]メニュー→[変形]→[自由変形]でパースに合わせて変形し、[消しゴム]ツールで不要部分を消去します（上）。続いて、[鉛筆]ツールで新規レイヤーに線画を作成していきます（下）。

次に、[自動選択]ツールでフェンス部分に選択範囲をつくったあと、新規レイヤーを作成して塗りつぶし、必要に応じて[編集]メニュー→[色調補正]→[色相・彩度・明度]などで色味を調整します。続いて、[筆]ツールなどで陰影をつけていきます。

7 | 袖口のレース模様を効率的に描く



服の細かな模様など、ディテールを描いていきます。まず、新規レイヤーを作成して[筆]ツールなどで袖口のレース模様をひとつ描きます(上)。続いて、それをコピー&ペーストし、[編集]メニュー→[変形]→[メッシュ変形]でペーストした場所に合わせて変形します(下)。



同様の手順ですべてに模様をあしらったら、レース模様のレイヤーを結合して[合成モード:焼き込みカラー]に変更し、[編集]メニュー→[色調補正]→[色相・彩度・明度]などで色味を調整してなじませます。

8 | 服の細かい柄を描いて塗り込んでいく

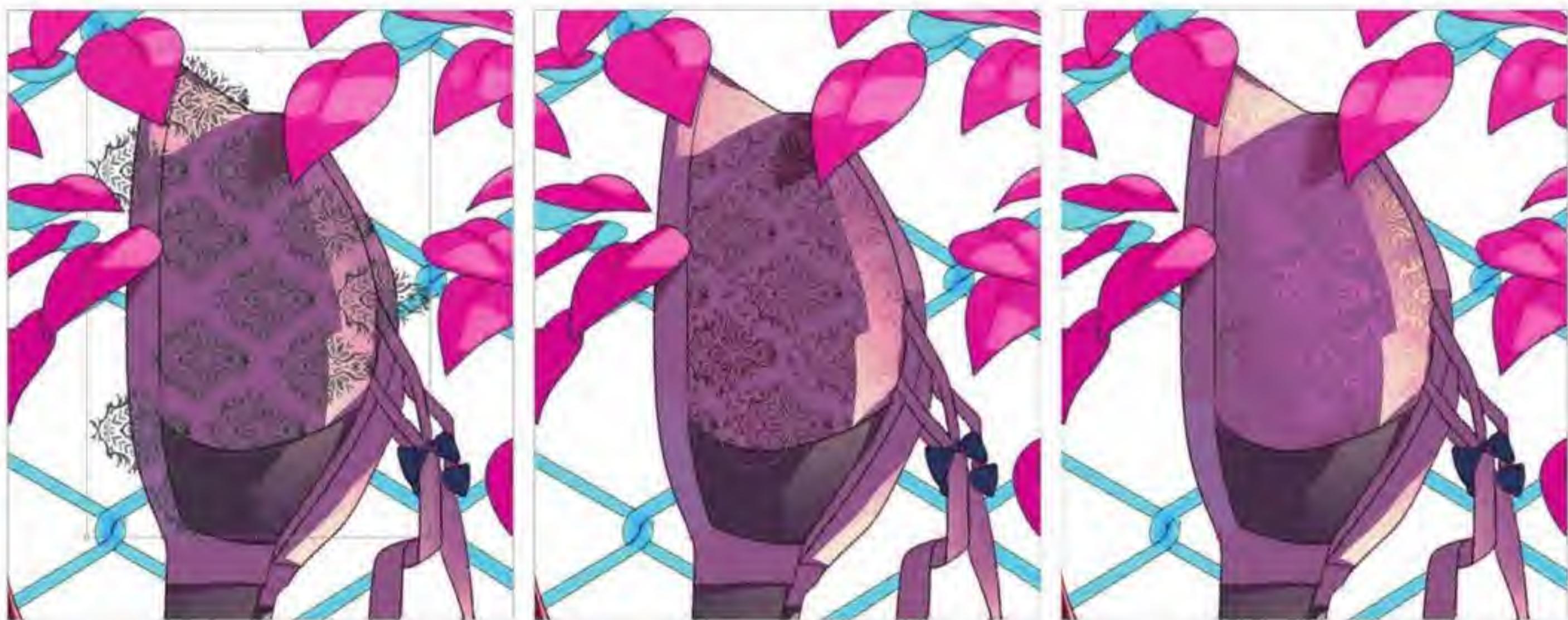


STEP 7と同様の手順でズボンの柄などを描き込んでいきます。まず、新規レイヤーを作成したあと、[鉛筆]ツールで片方の柄を描きます。続いてそれをコピー&ペーストし、[編集]メニュー→[変形]→[左右反転]を実行し、[編集]メニュー→[変形]→[メッシュ変形]でペーストした場所に合わせて変形します。

次に、[塗りつぶし]ツールなどで模様の内側を塗りつぶしたあと、[筆]ツールの[油彩平筆]で陰影をつけたり、細かい模様を描き加えたりして仕上げていきます。

STEP

9 | 小物類にパターンをあしらってなじませる



フェンスの小物類のディテールを描き込んでいきます。まず、新規レイヤーを作成して[鉛筆]ツールなどで模様を描き、コピー&ペーストして規則的なパターンを作成します(左)。続いて、このレイヤーを[合成モード:オーバーレイ]に変更(中央)。次に[エアブラシ]ツールの[柔らか]などのぼけ足の大きなブラシを選び、[ツールプロパティ]パネルで[合成モード:覆い焼きカラー]に変更してパターンの上をなぞってなじませていきます(右)。

STEP

10 | 人物に重なるフェンスの影を描いていく



人物にフェンスの影をつけていきます。まず、フェンスのレイヤーを複製して人物の前に配置し、[合成モード:焼き込みカラー]に変更します。続いて、[選択範囲]ツールの[投げなわ選択]で右の人物の顔部分を囲み、[編集]メニュー→[変形]→[メッシュ変形]で顔の形に合わせて変形したあと(左)、[消しゴム]ツールの[柔らかめ]で不要部分を消してなじませます。同様に、体のほかの部分に重なるフェンスの影をなじませていきます(右)。

塗りが終わったら、細部を調整しながら作品に奥行きや空気感を与えていきます。焦点の合っていない部分をフィルターでぼかすなどして、自然な遠近感をつけるのがポイントです。

1 | 全体のバランスを見ながら細部を微調整する



作品の奥行きや空気感を演出する前準備を行います。まず、全体のバランスを確認しながら、各モチーフの位置や傾き、サイズなどを調整していきます。ここでは、フェンスの奥側にあるバラと百合の位置を入れ替えたり、手前の木の枝の位置やサイズを変更したりして整えていきました。調整を終えたら、ファイルを保存してPhotoshopで開き、パーツごとにレイヤーを結合して整理しておきます。その際、同じパーツでも距離感の異なる部分(たとえば、木の枝の上半分と下半分)は別レイヤーに分けておくと後工程で作業しやすいです。なお、これ以降の作業はすべてPhotoshopで行います。

2 | 手前の木の枝にぼかしをかけて遠近感をつける



画面に遠近感をつけていきます。まず、左上にある木の枝の上半分を選択して、[フィルター]メニュー→[ぼかし]→[ぼかし(ボックス)]を[半径:35pixel]で適用します(左)。続いて、木の枝の下半分を選択して[ぼかし(ボックス)]を[半径:25pixel]で適用し、奥行き感を出しています(右)。ピントの合っている部分(この場合は人物)から離れているモチーフを大きくぼかすのがポイントです。

STEP

3 | 背景のバラや百合をぼかして奥行きを出す



背景の花のモチーフにもぼかしをかけていきます。まず、人物からの距離に合わせて、モチーフを【フィルター】メニュー→【ぼかし】→【ぼかし(ボックス)】で段階的にぼかしていきます(上)。同様に、手前のバラや百合も【ぼかし(ボックス)】フィルターでぼかしていきます(下)。



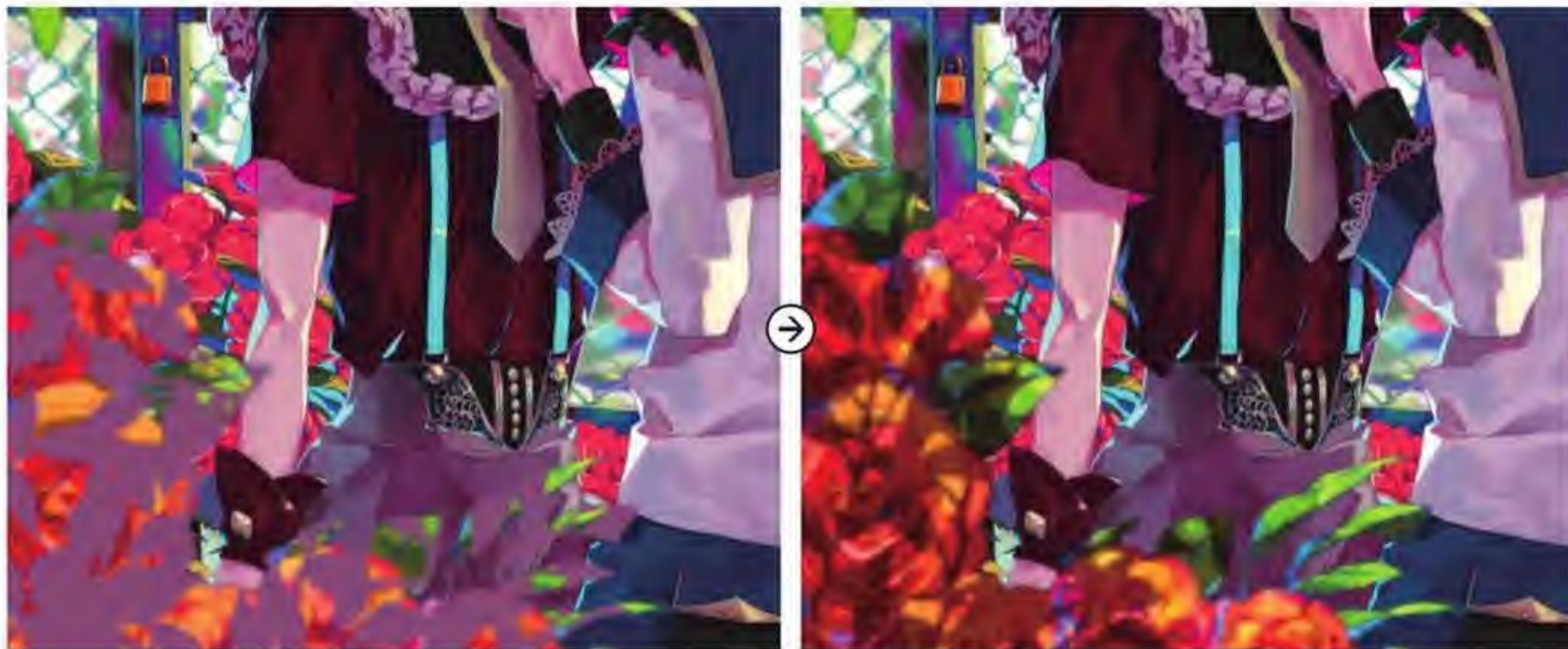
STEP

4 | 手前のフェンスにメリハリをつけてぼかす



さらに遠近感を表現していきます。まず、**Alt**キー(Windowsでは**Ctrl**キー)を押しながら手前のフェンスのレイヤーサムネールをクリックして選択範囲を作成します(左)。続いて、【編集】メニュー→【境界線を描く】を【線:20px】、【カラー】を紺にして適用し(中央)、【フィルター】メニュー→【ぼかし】→【ぼかし(ボックス)】で右のように大きくぼかします。

5 | バラのモチーフに木の枝の影を落とす



背景のモチーフに木の枝の影をつけていきます。まず、レイヤーパネルで~~Alt~~キーを押しながら木の枝のレイヤーサムネールをクリックして枝の形に選択範囲をつくります。続いて枝のレイヤーの上に新規レイヤーを作成して紫色に塗りつぶしたら、[編集]メニュー→[変形]→[垂直方向に反転]を実行し、移動ツールで手前のバラの上に重なるように配置します。次に、レイヤーパネルのオプションメニューから[クリッピングマスクを作成]を実行(左)。このレイヤーを[描画モード:焼き込み(リニア)][不透明度:70%]に変更します(右)。

6 | ほかのモチーフにも木の枝の影を落とす



STEP 5と同じ要領で背景のほかのモチーフにも影を落としていきます。ここでは、右下にある百合の花や(左)、画面奥の花のモチーフに木の枝の影をあしらっていきました(右)。なお、百合の花に重ねる影は、[イメージ]メニュー→[色調補正]→[色相・彩度]で[色相]のスライダを動かし、青系の色になるよう調整しています。

STEP

7 | 人物の周囲の反射光を表現する

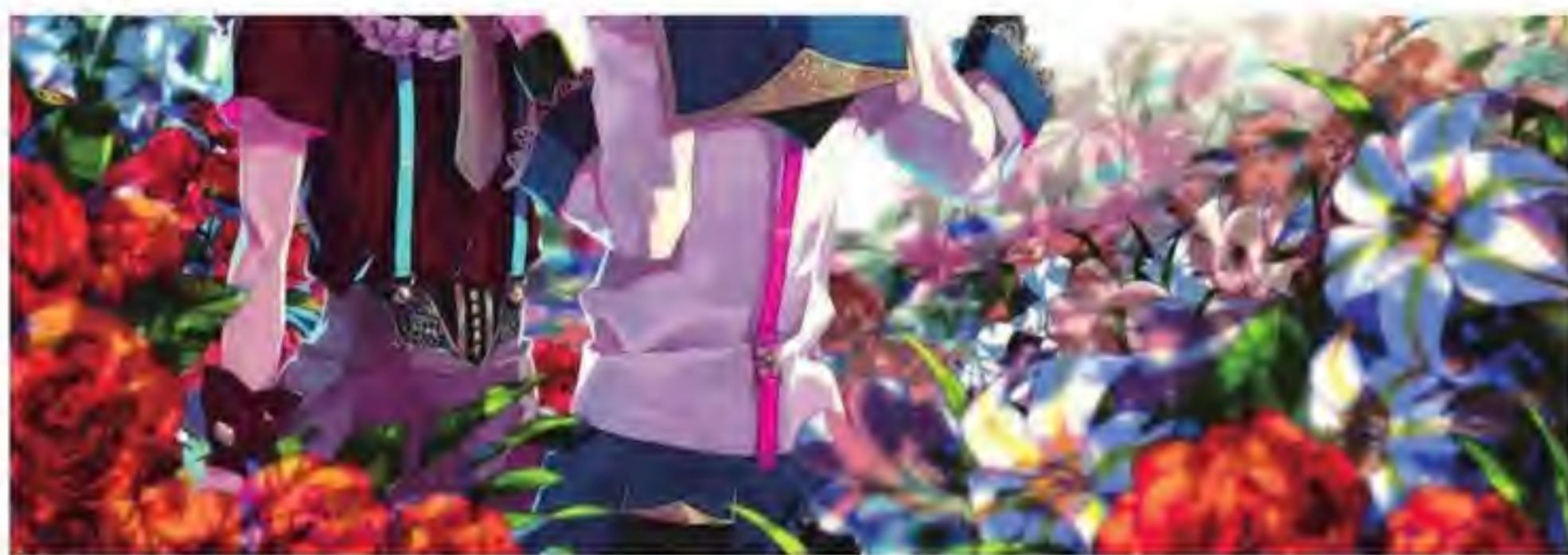


人物の髪の毛や服のエッジ部分に、木漏れ日が反射したような光彩をつけていきます。まず、レイヤーパネルで~~Alt~~キーを押しながら人物のレイヤーサムネールをクリックして選択範囲をつくります。続いて、[選択範囲]メニュー→[選択範囲を反転]を実行して人物以外の部分に選択範囲をつくり、新規レイヤーを作成して黄色く塗りつぶします。

次に、選択範囲を解除したら、[filtrer]メニュー→[ぼかし]→[ぼかし(ボックス)]を[半径: 15pixel]で適用。先ほどと同様に人物以外の部分に選択範囲をつくり、~~Alt~~キーを押して選択範囲内を消去します。このレイヤーを[描画モード: 覆い焼きカラー]に変更すると、人物の周囲に光漏れのような効果を加えることができます。

STEP

8 | 人物と手前の花の距離感を表現する



現状だと、人物と手前の花の境界が分かれづらいので(上)、微調整して距離感を出していくします。まず、人物と手前の花の間に新規レイヤーを作成し、[描画モード: スクリーン]に変更します。続いて、[グラデーション]ツールで水色と白の線形グラデーションを描いたら、[編集]メニュー→[自由変形]で人物の下方が徐々に明るくなるように、グラデーションを変形したり移動したりして調整します(下)。



STEP

9 | 全体の色味を調整して銀残し風に演出



全体の色味を調整していきます。まず、いちばん上のレイヤーを選択したあと、optionキー(WindowsではAltキー)を押しながらレイヤーパネルのオプションメニューから【表示レイヤーを結合】を選択。結合されたレイヤーを前面に複製して、【イメージ】メニュー→【色調補正】→【色相・彩度】を【彩度：80】程度で適用し、【フィルター】メニュー→【ぼかし】→【ぼかし(ボックス)】で少しほかします。

このレイヤーを【描画モード：ソフトライト】に変更したら、複製元のレイヤーを選択し、【イメージ】メニュー→【色調補正】→【自然な彩度】を【自然な彩度：100】、【彩度：-100】で適用。さらに【色調補正】→【シャドウ・ハイライト】でシャドウを【量：5%】にして実行したあと、このレイヤーを【描画モード：彩度】に設定します。

STEP

10 | 色味を部分的に微調整して独特な空気感を醸成



さらに細部を調整していきます。STEP 9で彩度を下げたレイヤーを選択して、画像の一部に選択範囲をつくりdeleteキーで消すと、その部分の彩度が高くなります。これを利用して、サスペンダーやフェンスなどのピンクと水色を鮮やかな色にします。ここではさらに、STEP 9で作成した2枚のレイヤーの【不透明度】を下げたり、STEP 7と同じ要領で人物の周囲などに白い反射光を加えたり、モチーフの色味や位置を調整したりして、作品をイメージに近づけていきました。

テクスチャ素材などを合成して、作品に質感をつけていきます。

レイヤーの[描画モード]などを利用して、モチーフにうまくなじませるのがポイントです。

1 | ざらついた質感のテクスチャ素材を用意する



イラストに質感を加えていく前準備を行います。まず、コンクリートの写真素材をPhotoshopで開いたら(左)、[レイヤー]メニュー→[新規]→[背景からレイヤーへ]を実行。[選択範囲]メニュー→[色域指定]で画像の不要な部分をクリックして適用し、選択範囲を作成します。続いて、deleteキーを押して選択範囲内を消去します(右)。

2 | フェンスにざらついた鉄の質感をつける



テクスチャをフェンスに合成していきます。まず、STEP 1で用意したテクスチャを[選択範囲]メニュー→[すべてを選択]し、コピー&ペーストでフェンスの前面に配置します(左)。続いて、レイヤーパネルで^{Alt}キー(WindowsではCtrlキー)を押しながらフェンスのレイヤーサムネールをクリックして選択範囲をつくったあと、その選択範囲を反転してdeleteキーを押します。次に、このレイヤーを[描画モード:オーバーレイ]に変更してフェンスになじませます(右)。

STEP

3 | 作品全体にアナログ風の質感をプラスする

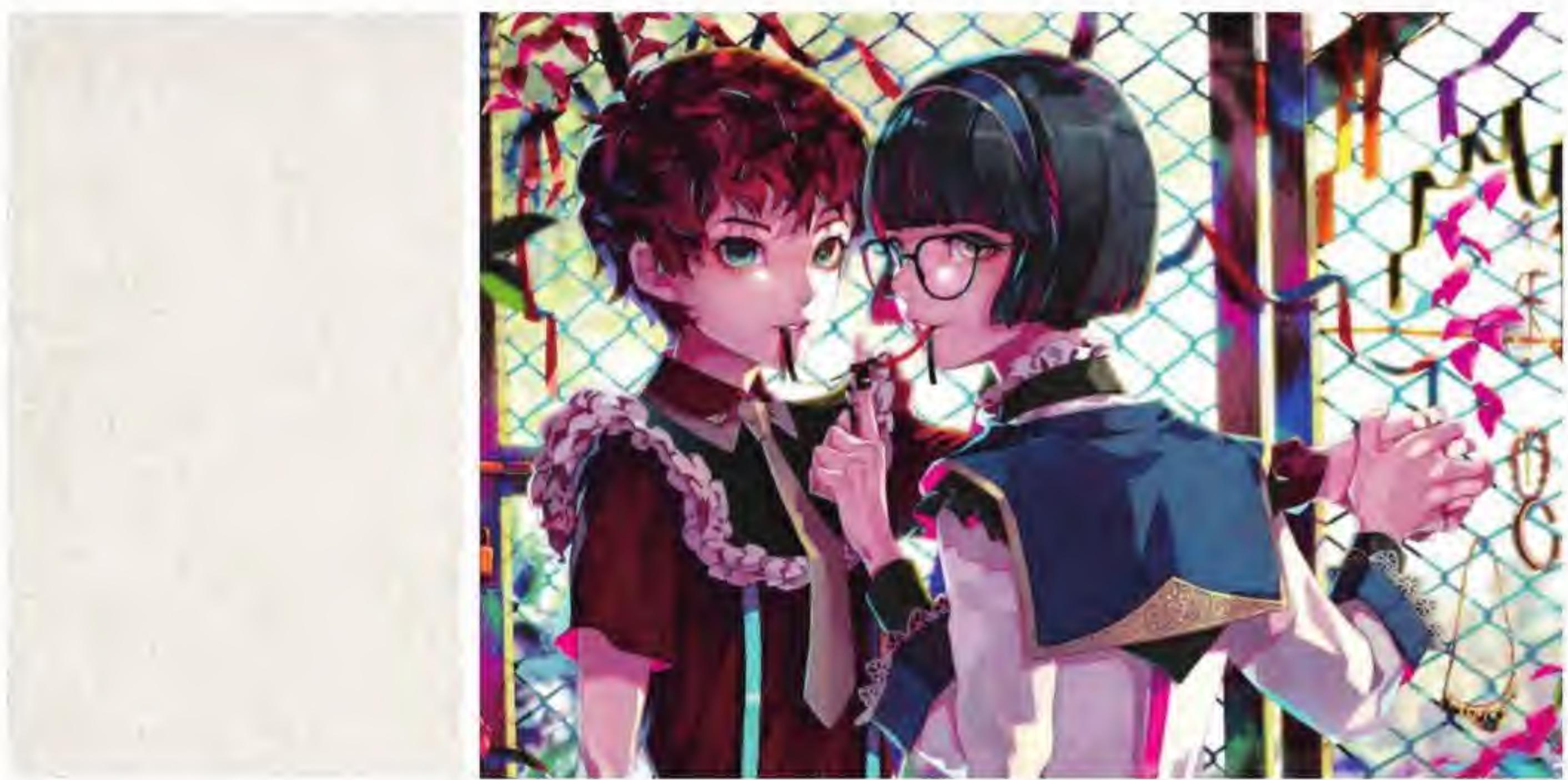


作品全体の雰囲気をつくりていきます。まず、紙のテクスチャを用意し、STEP 1~2と同じ要領で作品の最前面に配置します。

ここでは、このレイヤーを [イメージ] メニュー→[色調補正]→[色相・彩度] で [色相:37] にして色味を調整したあと、[描画モード: 色相] に変更してなじませました。

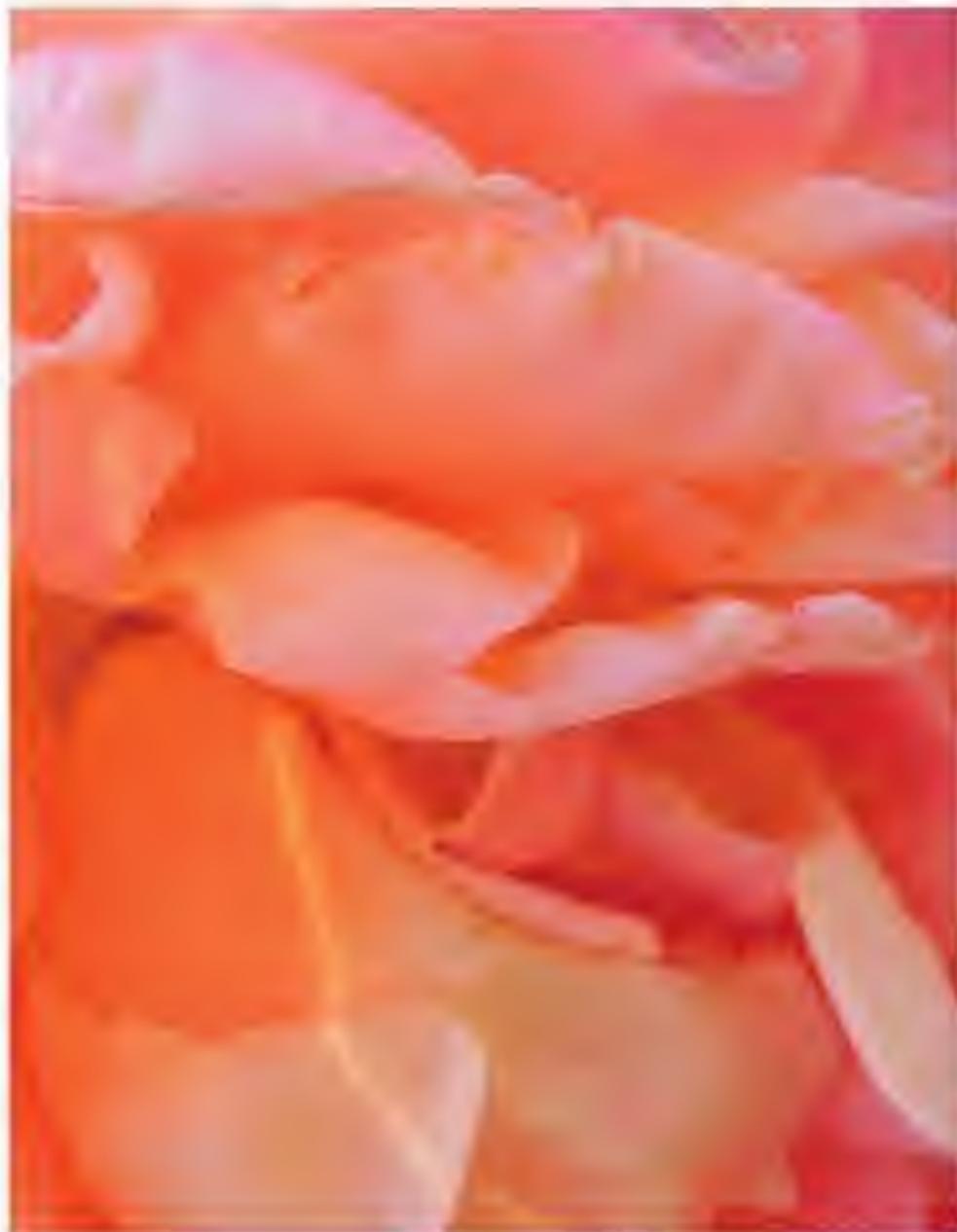
STEP

4 | さらに作品全体にアナログ風の質感をつけていく



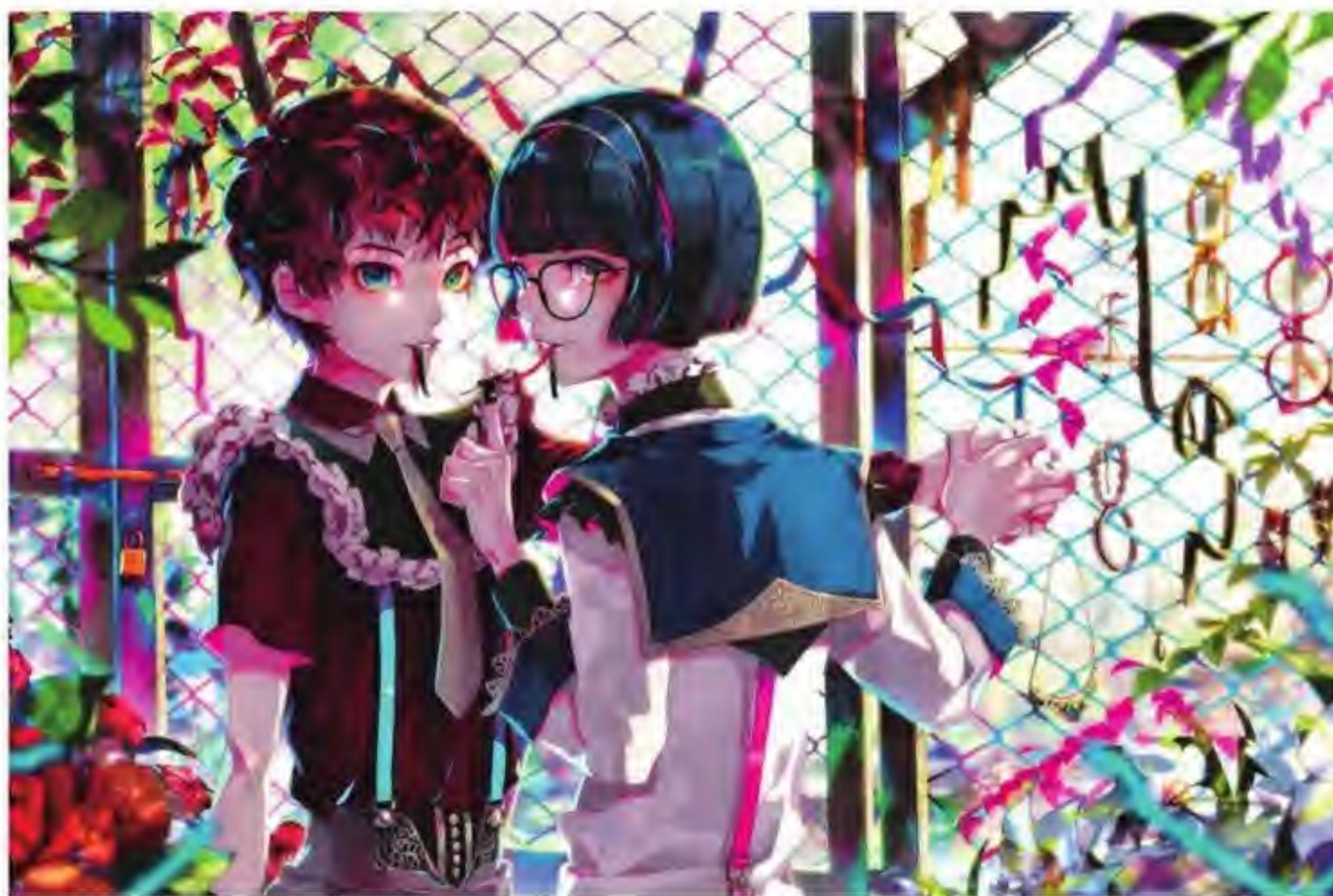
さらに質感をつけていきます。ここでは、左のような紙のテクスチャをSTEP 3と同じ要領で全体に重なるよう配置し、レイヤーを [描画モード: オーバーレイ] [不透明度: 30%] に変更してキャンバスのような質感をつけました(右)。

5 | 写真素材を合成して夕景の雰囲気を演出



作品の雰囲気を演出していきます。まず、デジタルカメラで撮影したバラの花の接写写真を全面に配置します(左)。続いて、このレイヤーを【描画モード:ソフトライト】[不透明度:40%]に変更してなじませます。これで、作品にランダムな色むらと、夕景の雰囲気をプラスすることができます(右)。

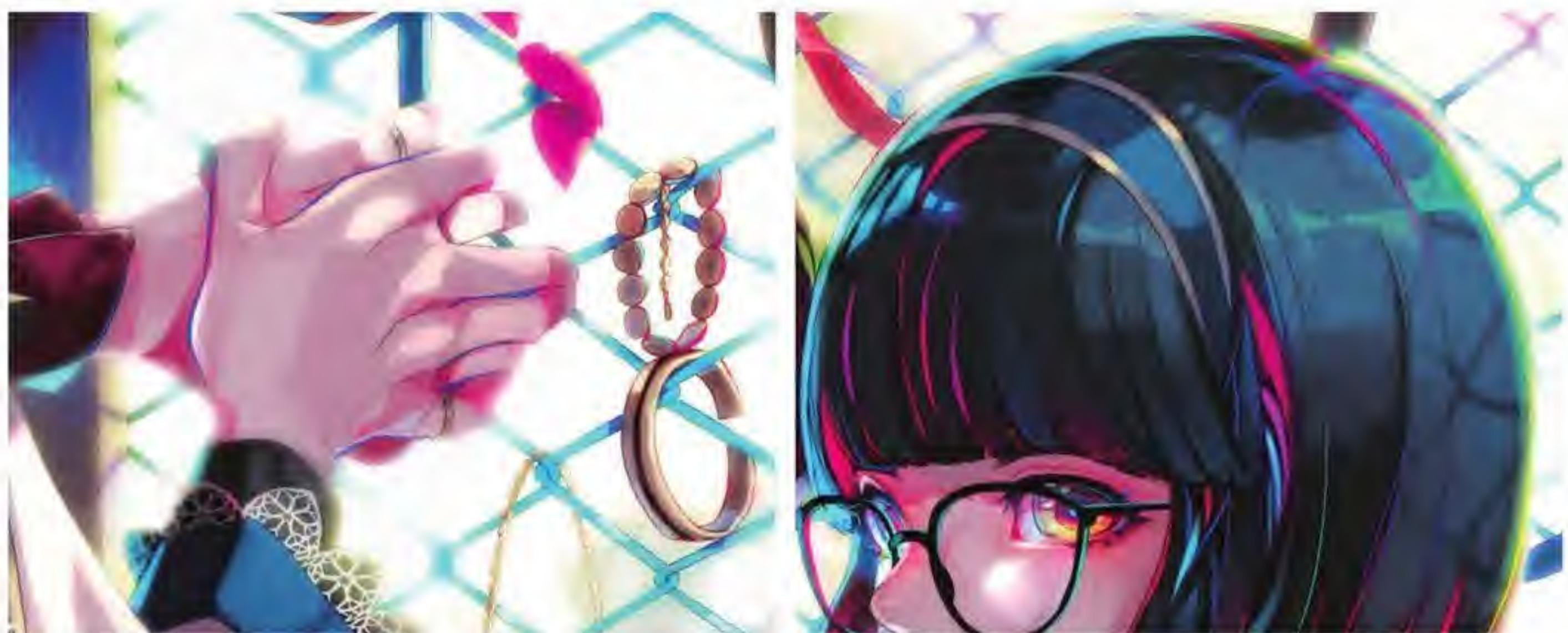
6 | 細部の色味を微調整してイメージに近づける



ディテールを細かく調整していきます。ここでは、ハイライト部分を【なげなわ】ツールで囲んで【イメージ】メニュー→【色調補正】→【色相・彩度】で【彩度】をあげたり、フェンスを部分的にピンク色にして引き立たせたりして整えていきました。

STEP

7 | 差し色を入れてメリハリをつける



作品ファイルを保存してCLIP STUDIO PAINTで開き、ディテールをさらに調整していきます。まず、モチーフに同系色の影が重なって境界が分かりづらくなっているところを確認します。続いて[筆]ツールなどで差し色を入れて境界が分かりやすくなるようにしていきます。ここでは、目の周りや手のエッジ部分(左)、髪の毛などに細かく原色の青や赤、黄色で線を描き加えていきました(右)。

STEP

8 | 光を描き加えて髪の毛にツヤを出していく

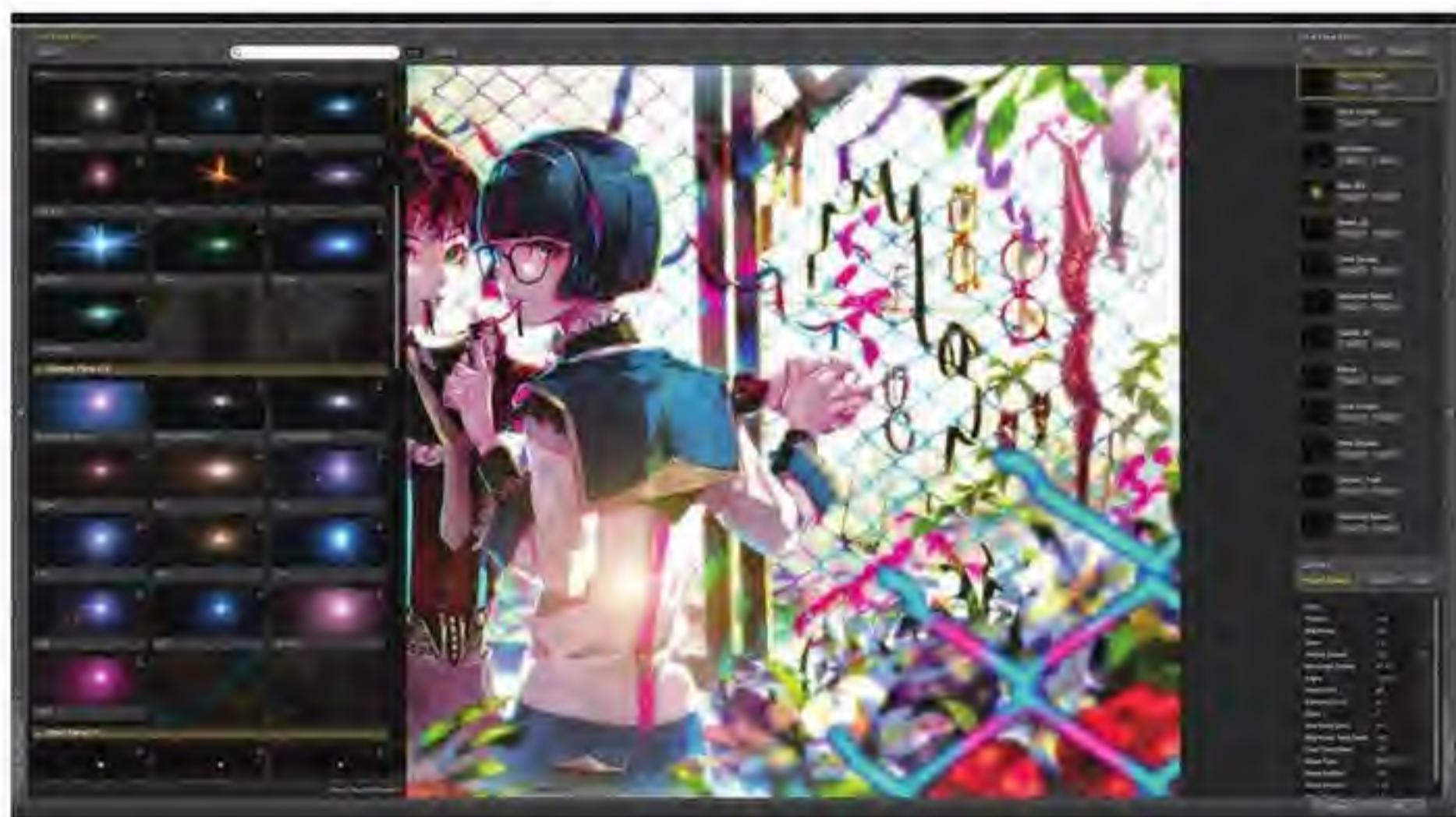


CLIP STUDIO PAINTで人物の髪の毛の艶を表現していきます。まず、新規レイヤーを作成したら、[合成モード：覆い焼きカラー]に変更します。続いて[筆]ツールなどを使い、髪の毛に黄色でツヤを描き加えていきます(左)。これで、作品はほぼ完成です(右)。



STEP

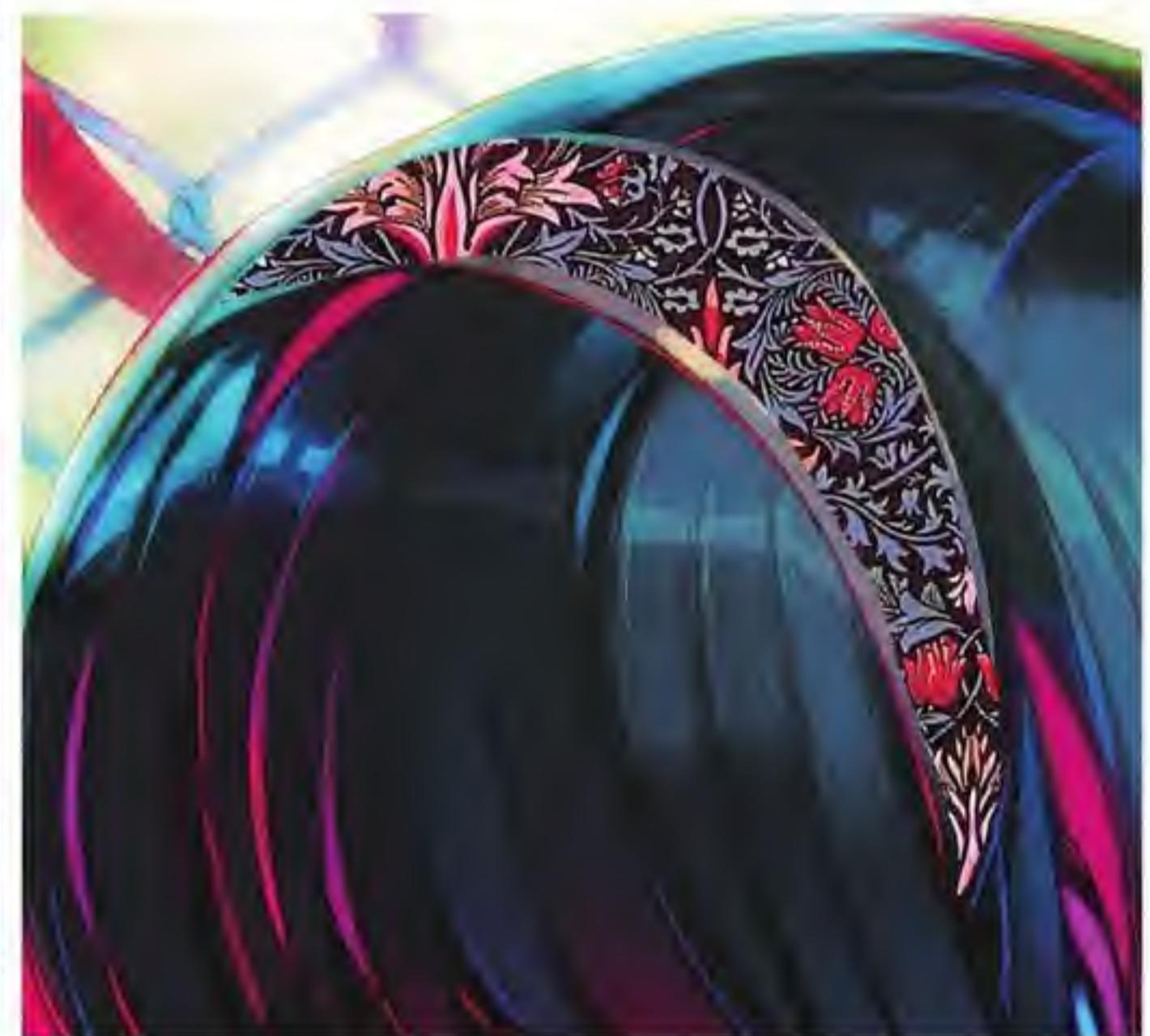
9 | After Effectsで逆光のゴーストを表現する



逆光時に写真を撮影したときに出るゴースト(光の玉のようなもの)を表現していきます。ここでは、動画編集ソフトの「After Effects」で「Knoll Light Factory」というプラグインを使い、さまざまな光のパターンからイメージに合うものを選んで作品に加えていきました。なお、Photoshopの[フィルター]メニュー→[描画]→[逆光]などでも同様の効果をつけることができます。

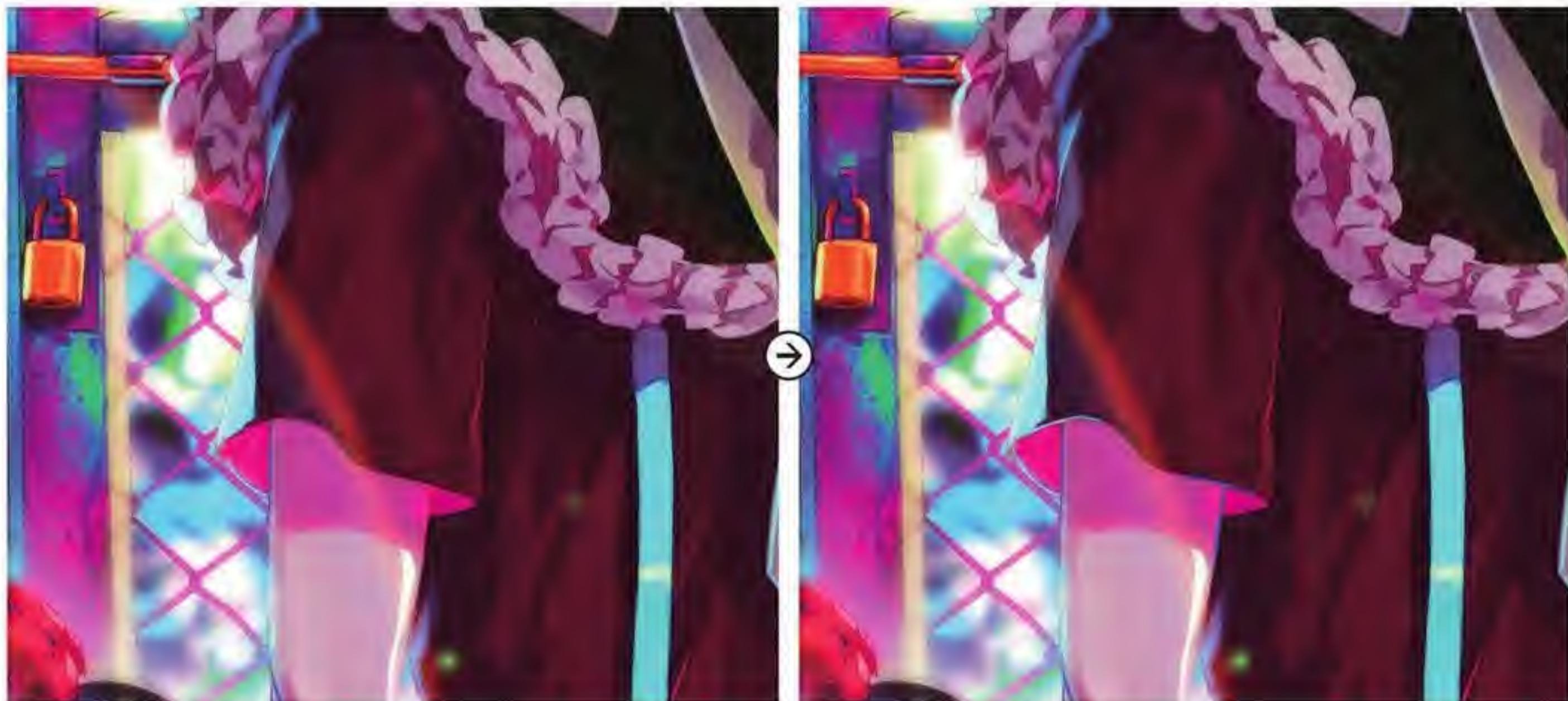
STEP

10 | Photoshopで服の模様を合成する



全体を見渡して物足りない部分を加筆していきます。ここでは人物の服やアクセサリーが単調だったので、ズボンの柄や(左)、カチューシャの模様など(右)、細かい模様の素材を合成していきました。模様を配置したら、模様のレイヤーを[描画モード:オーバーレイ]などに変更してモチーフになじませておきます。

11 | CLIP STUDIO PAINTで加筆する



最後の詰めを行います。まず、全体を見渡して足りない部分を細かくチェックしていきます。ここでは袖口部分などが、パーツの色と影の色の境界が分かれづらくなっていたので、CLIP STUDIO PAINTで差し色を入れていきました。

12 | Photoshopで全体の雰囲気を統一して仕上げる



全体の雰囲気を統一して作品を仕上げていきます。ここでは、Photoshopで【レイヤー】メニュー→【画像を統合】を実行してレイヤーをひとつにまとめたあと、【イメージ】メニュー→【色調補正】→【レンズフィルター】で暖色系のフィルターを適用して少し温かみのある雰囲気に調整しました。これで作品は完成です。



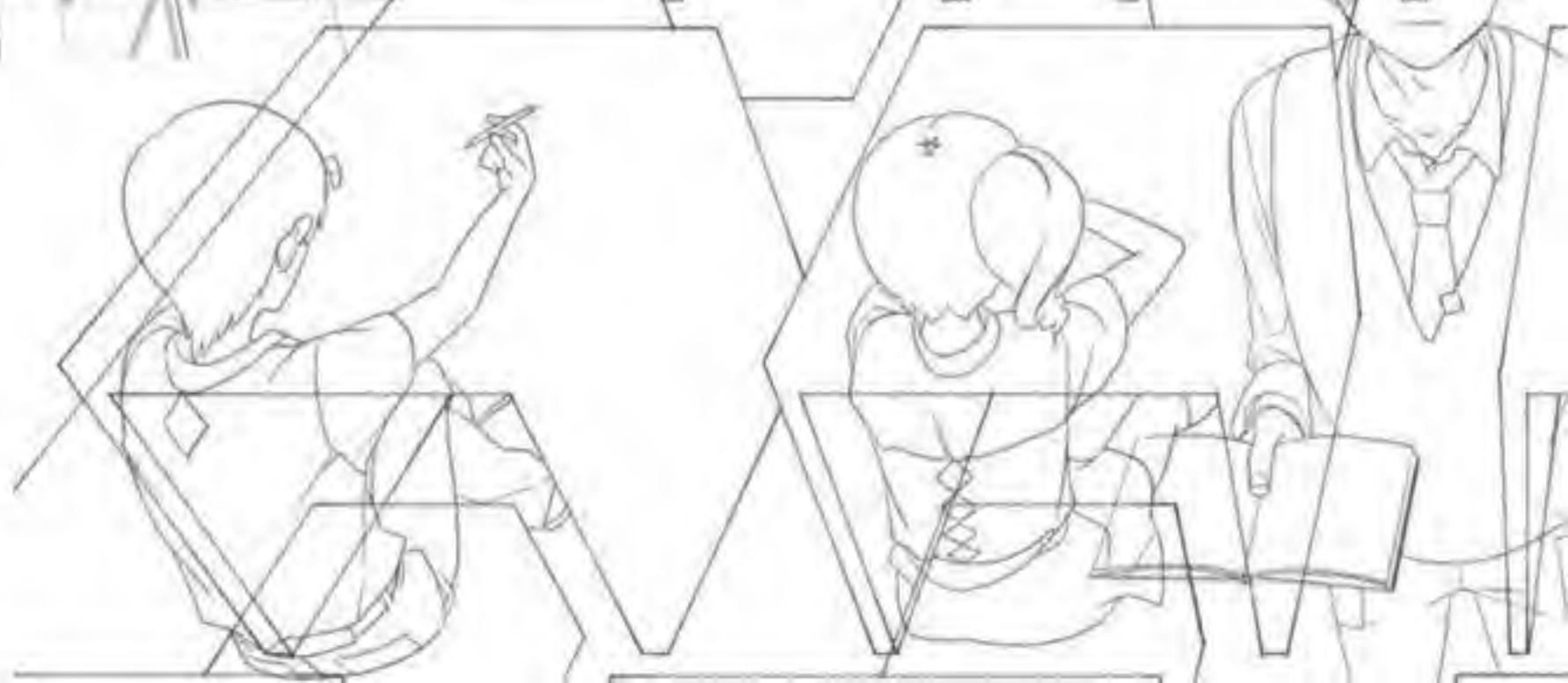
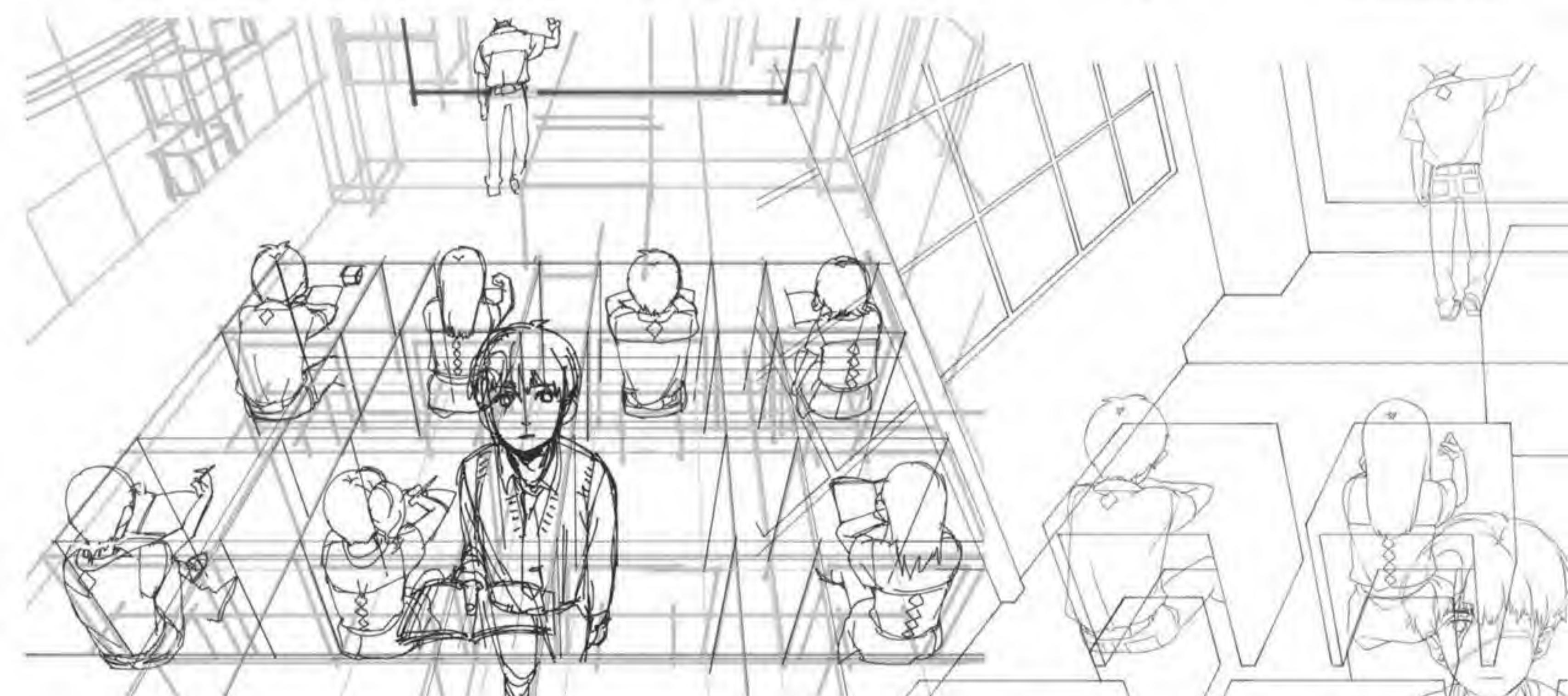
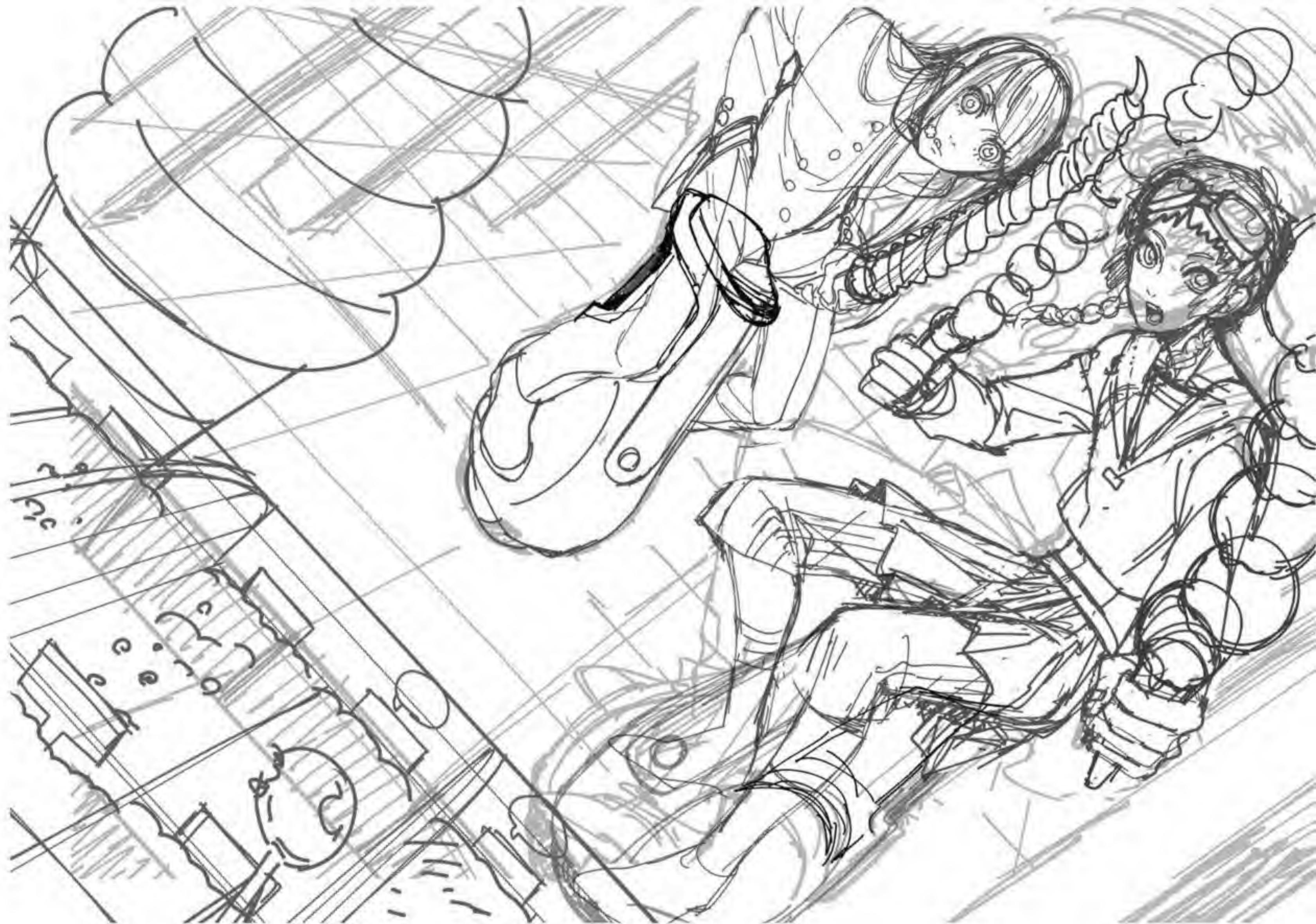
ラフ・ブリッセ

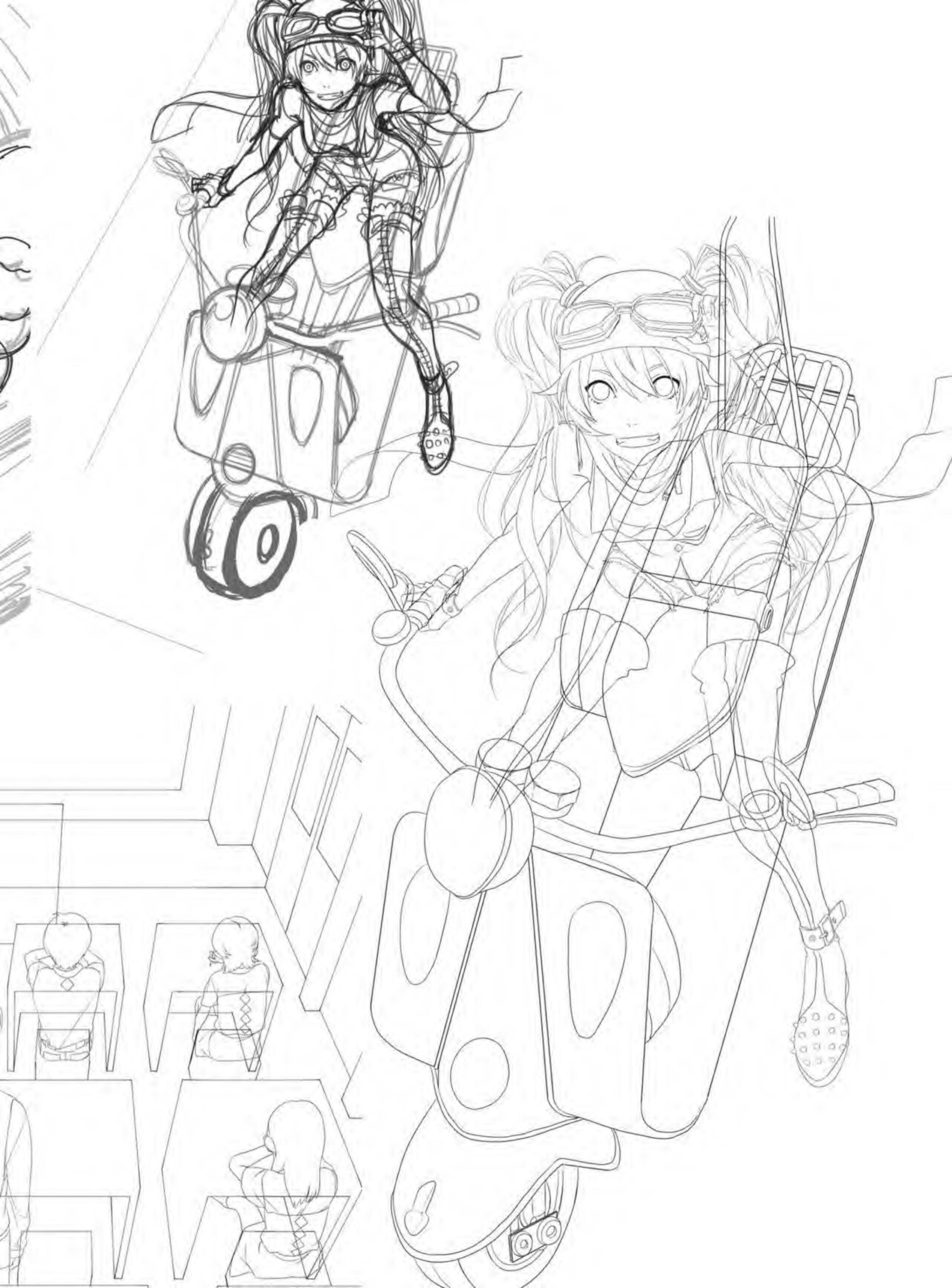
マニカット etc...



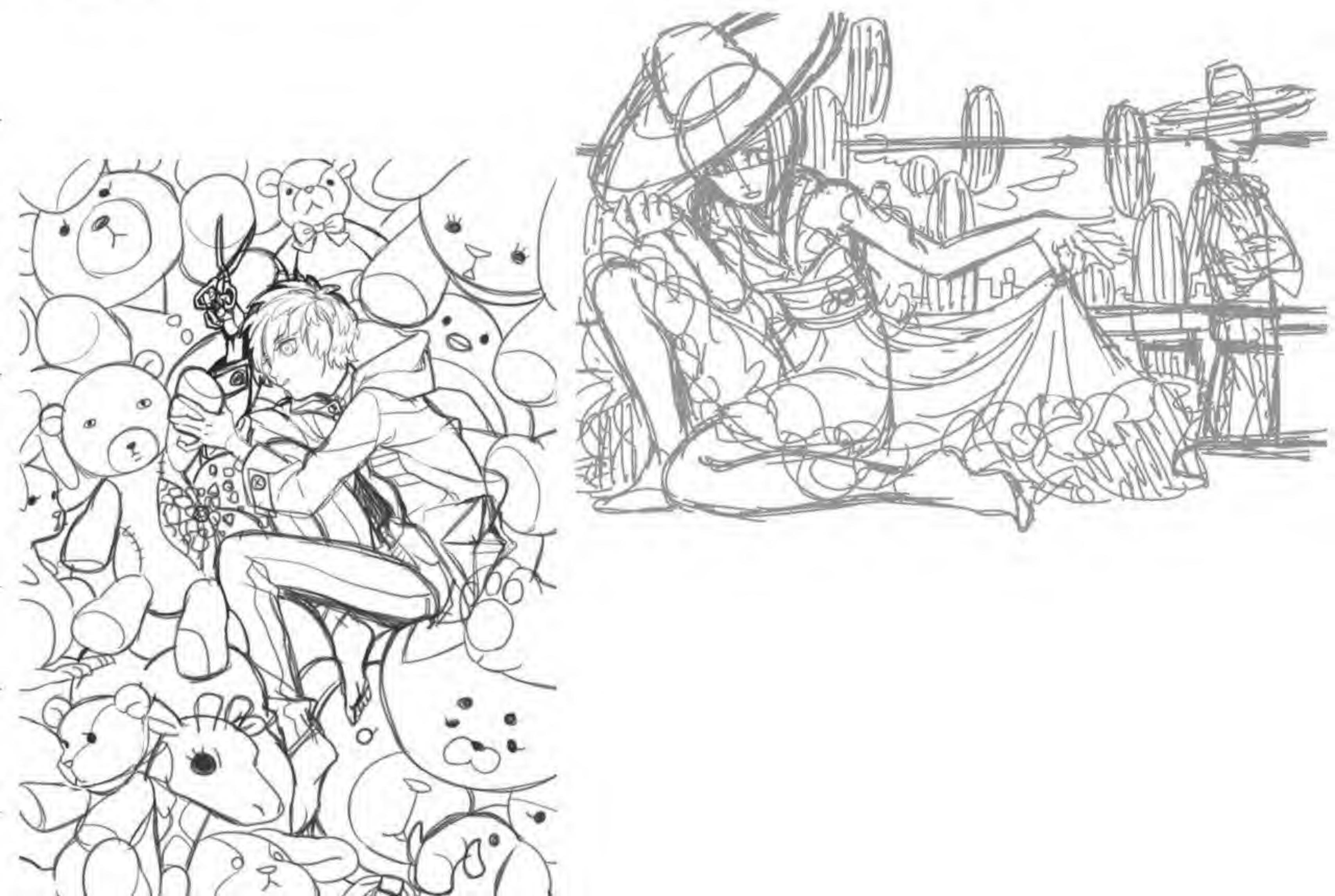
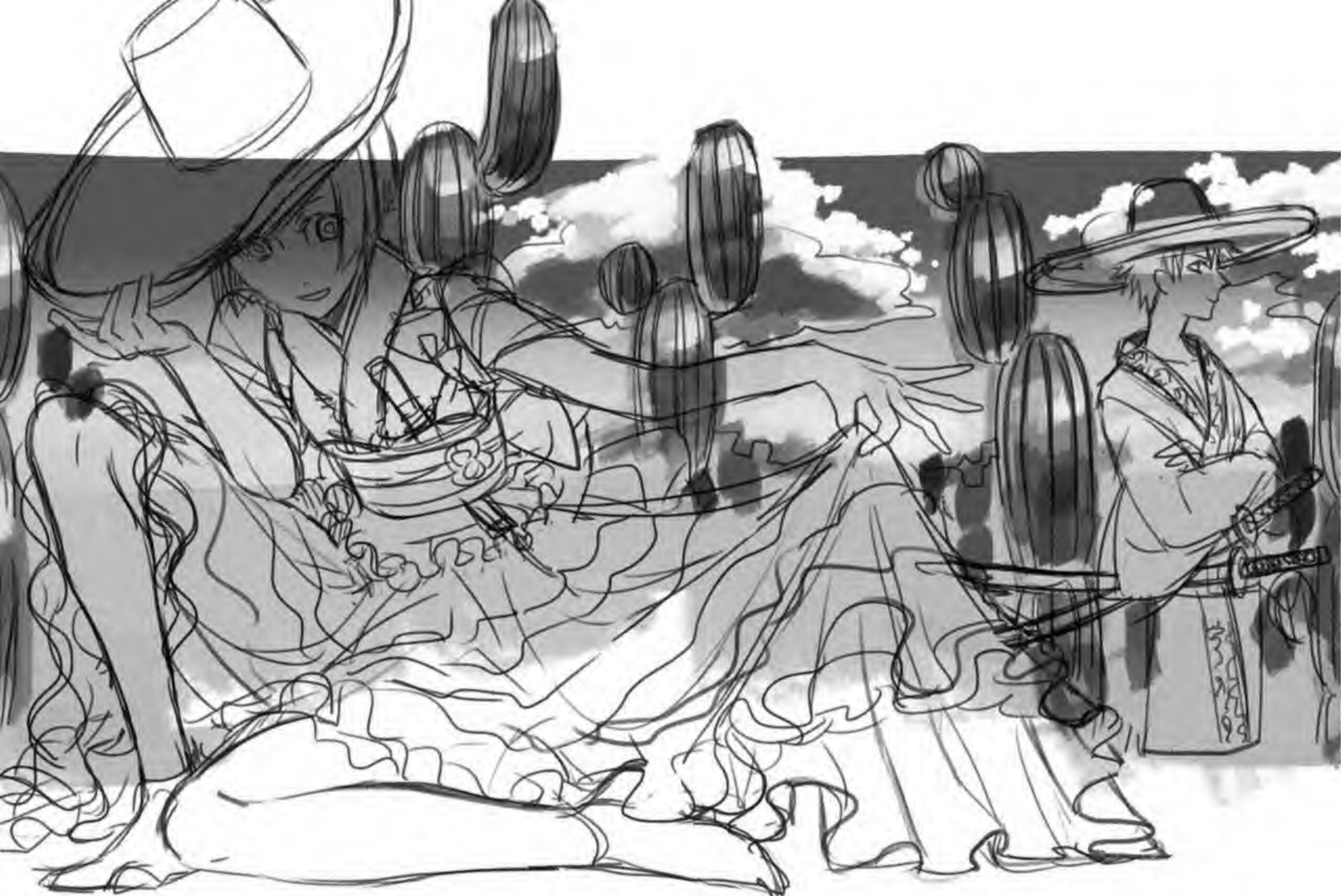












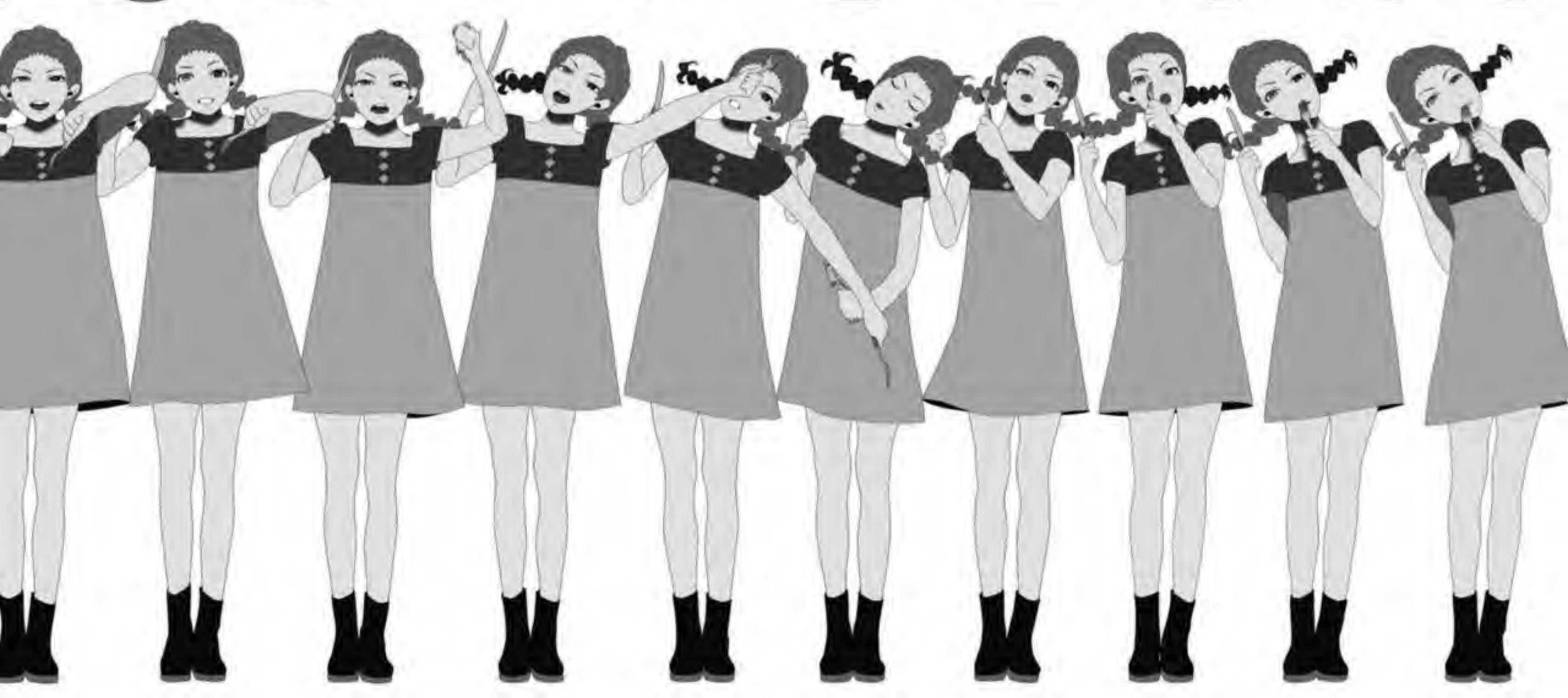
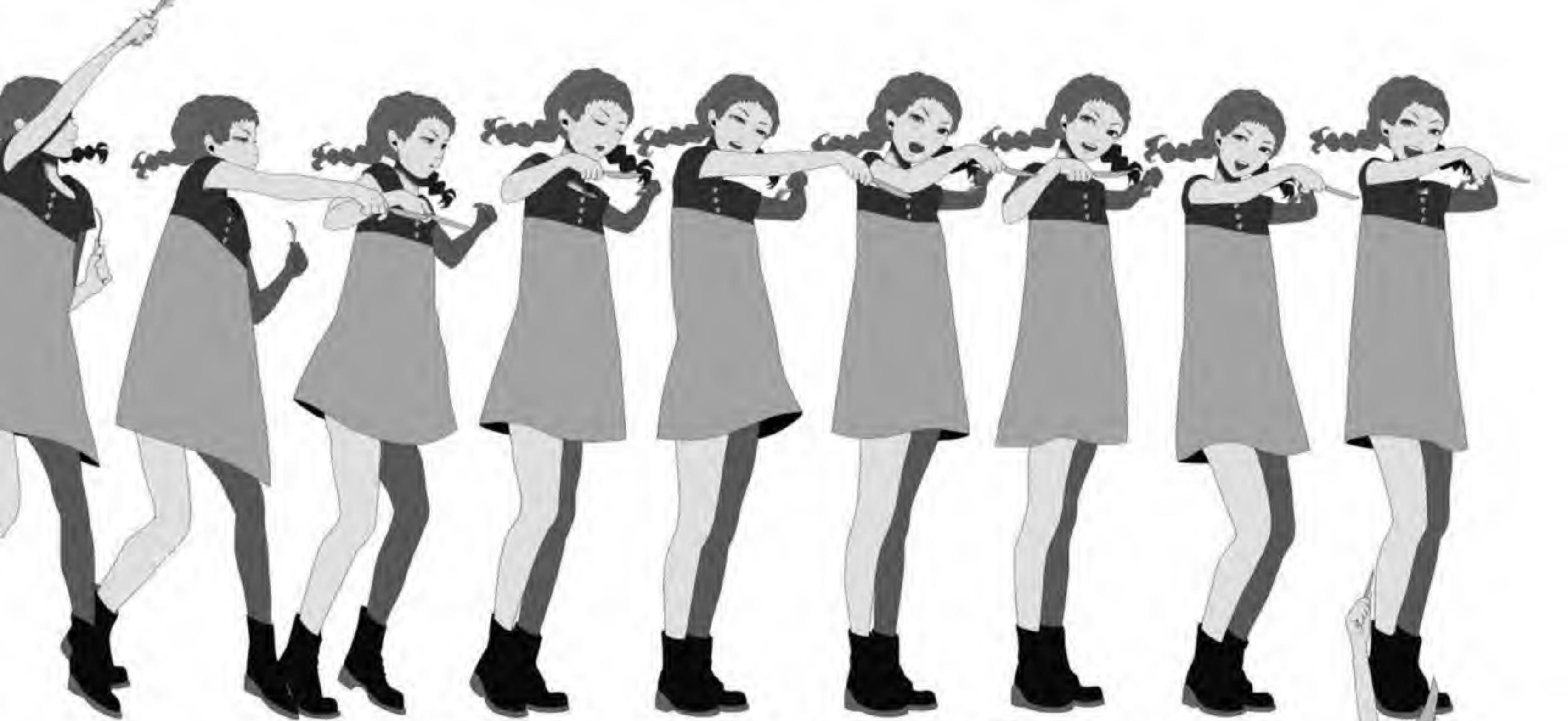


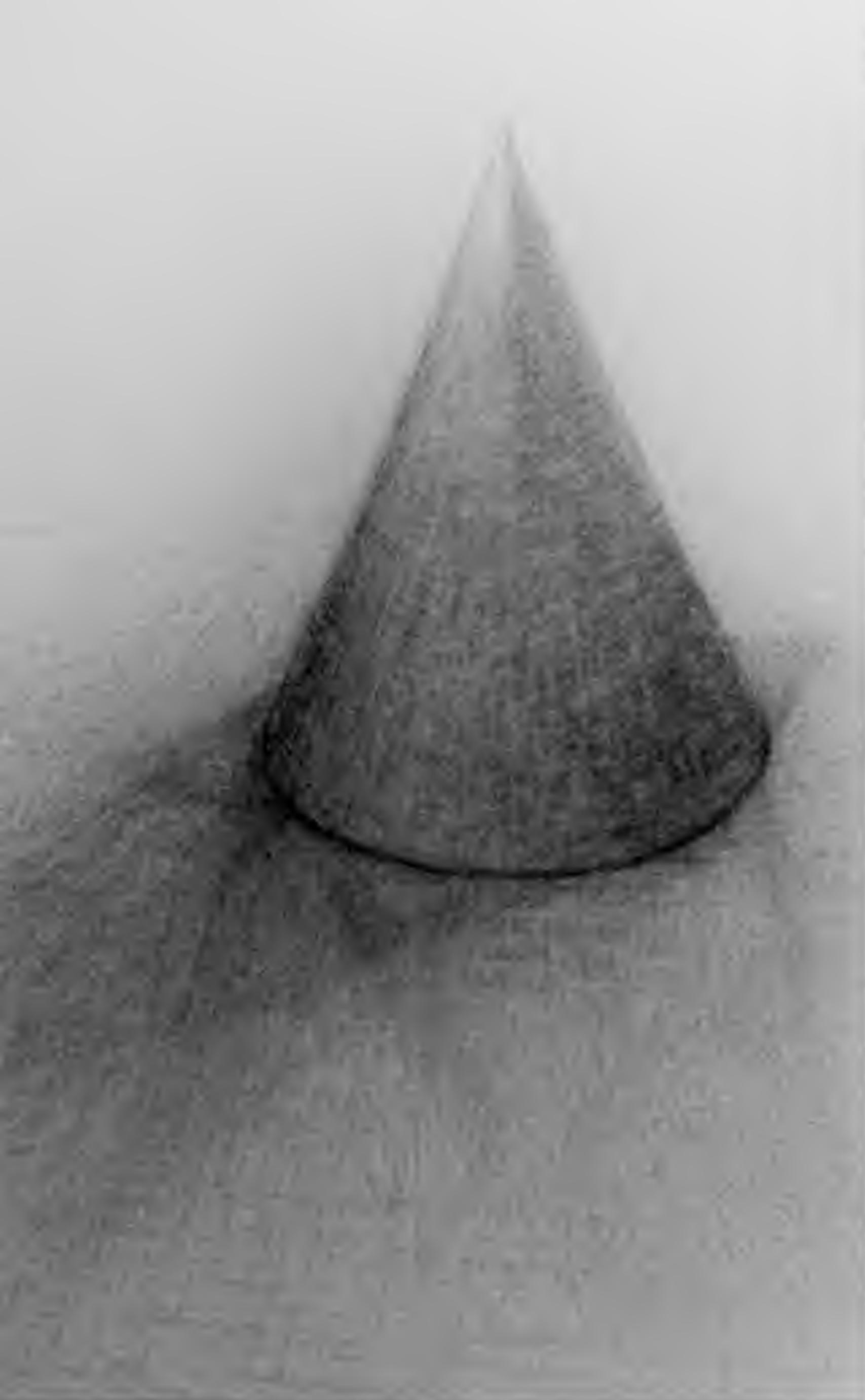


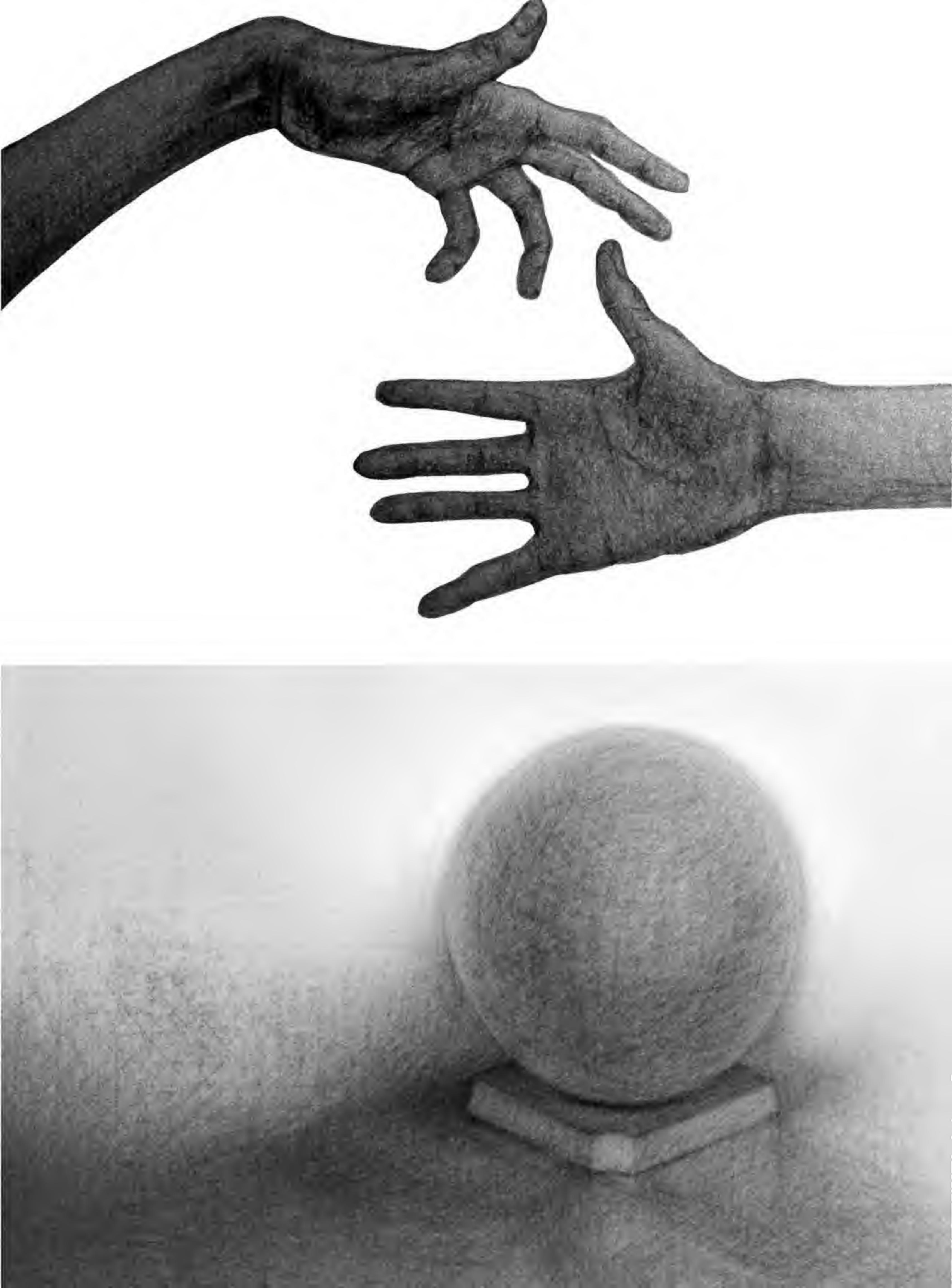
















Personal Work/2014



「創星紀アステルゲート」カードイラスト／2013／Vector



「創星紀アステルゲート」カードイラスト／2013／Vector

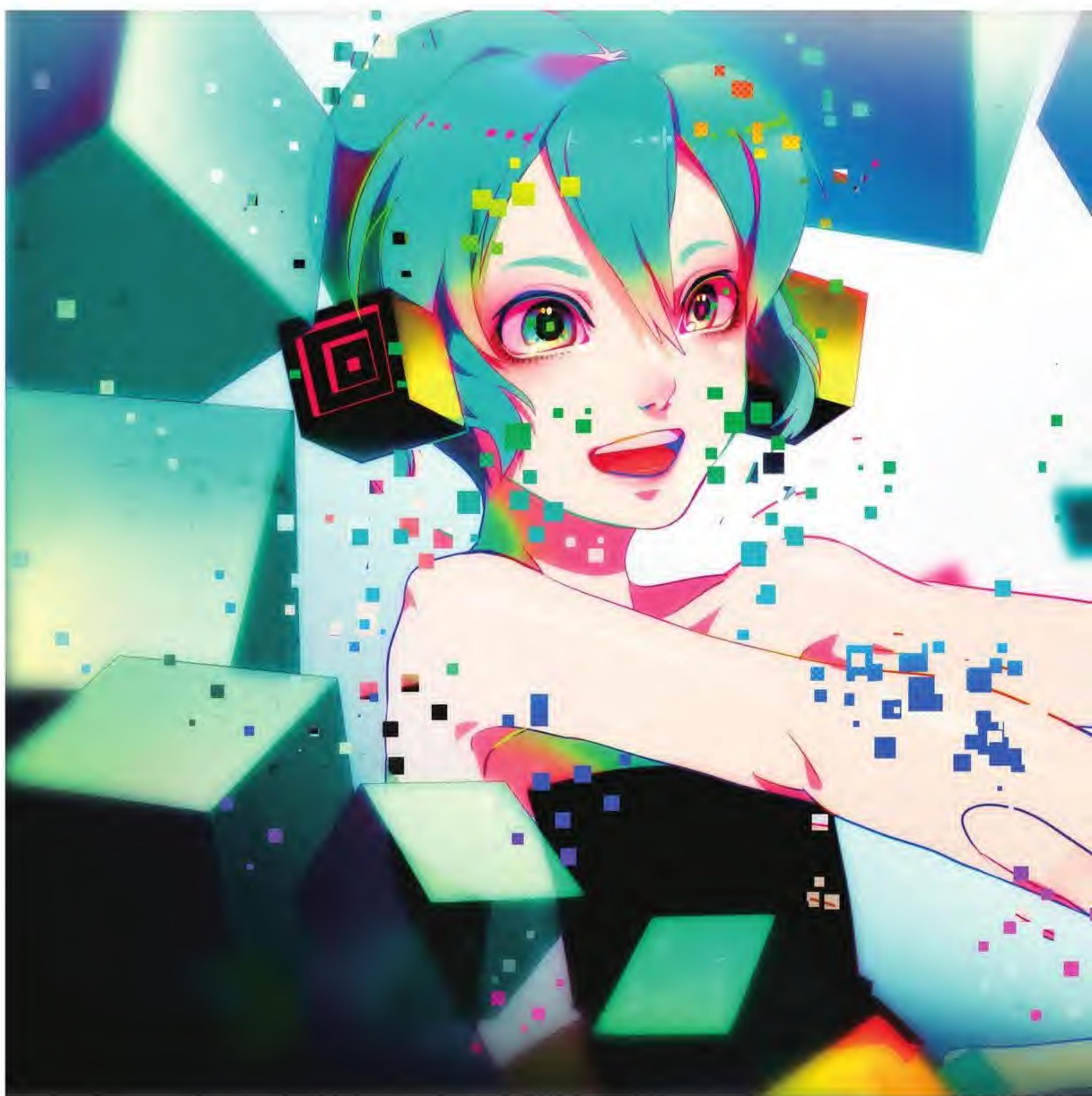








「EJ Personal Work」/2013





同人誌『SQUARE』挿絵／2013
© Crypton Future Media, INC. www.piapro.net piapro





CHANGE





「CHANGE」同人誌『CHANGE』表紙／2012



「トーキョーブレジャーグラウンド／灯油」ジャケットイラスト／2013／エグジットチューンズ



「節分とバレンタイン」Personal Work／2013



「創星紀アステルゲート」カードイラスト／2013／Vector



「創星紀アステルゲート」カードイラスト／2013／Vector





「乙女ゲーム風ビジュアルイラスト」Personal Work / 2012





「チョコレートトレイン」同人誌『CHANGE』挿絵／2012





Personal Work / 2013



秋赤音モバイルファンクラブ10月カレンダー／2013



秋赤音モバイルファンクラブ2月カレンダー／2013





ブッタ切りアクションRPG「スラッシュ！」キャラクターデザイン／2014／ココネ



「創星紀アステルゲート」カードイラスト／2013／Vector



「創星紀アステルゲート」カードイラスト／2013／Vector





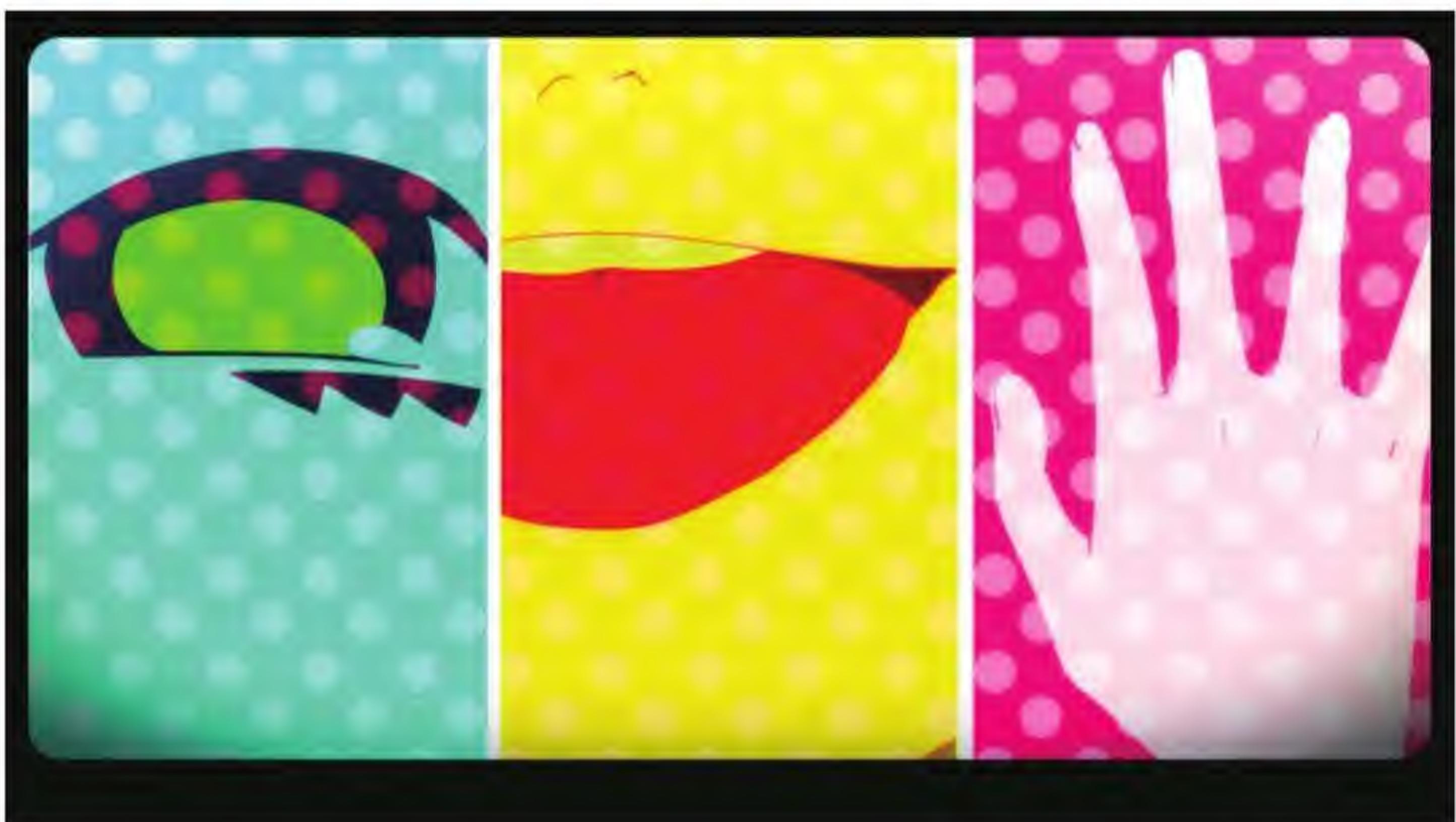


「ラズベリー*モンスター/HoneyWorks」キャラクターデザイン/2013





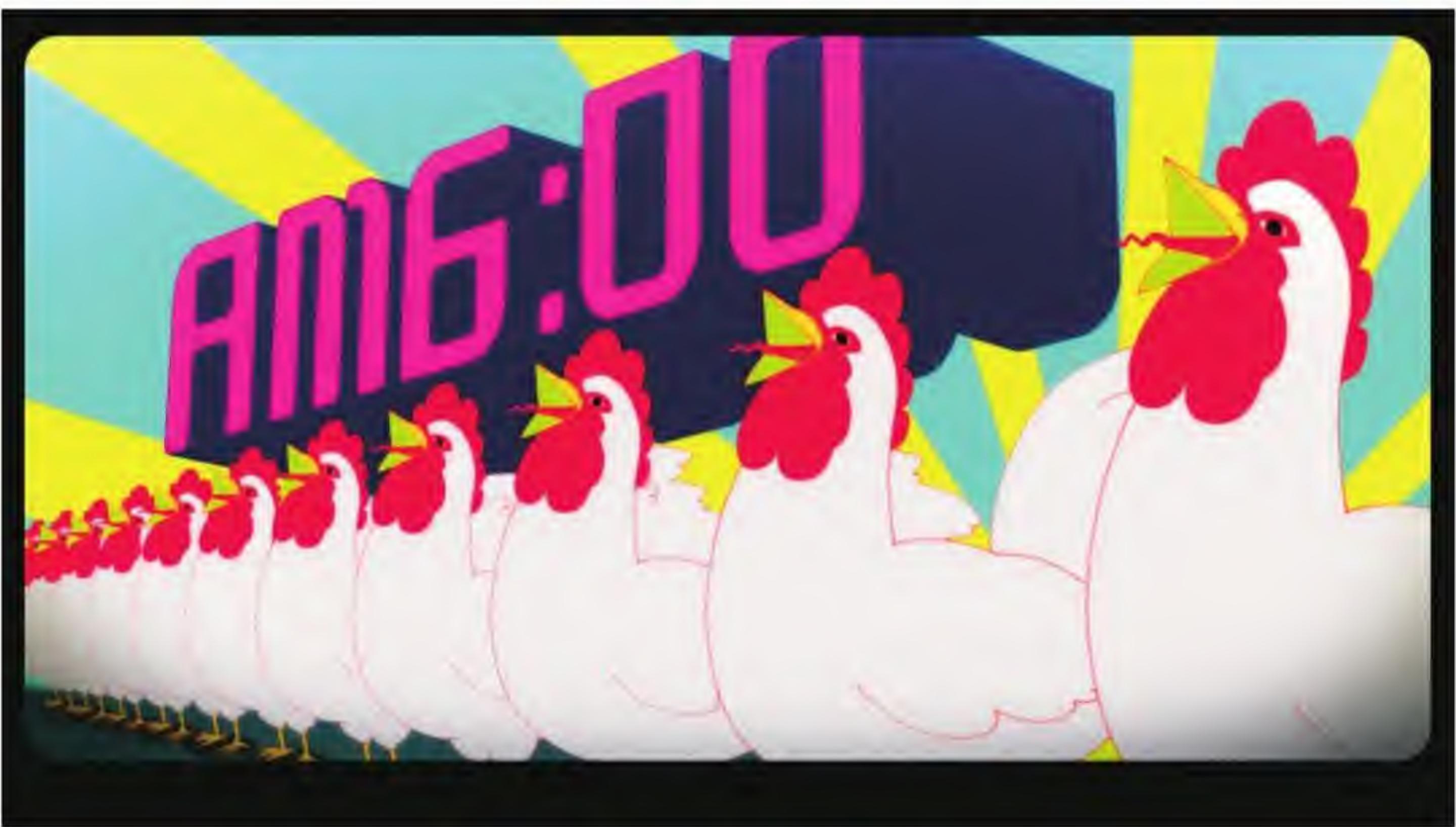
「ラズベリー*モンスター」/HoneyWorks キャラクターデザイン/2013



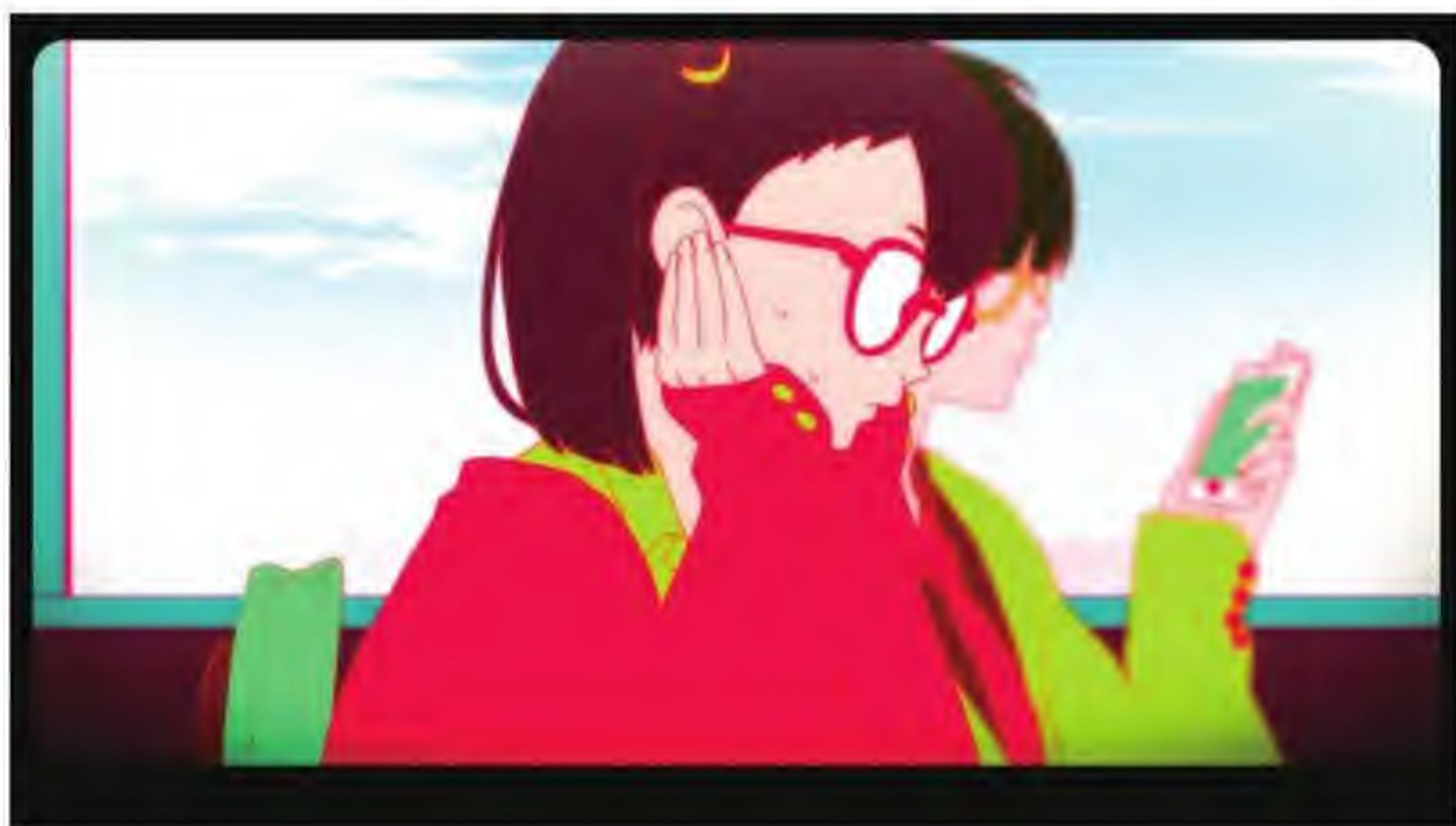
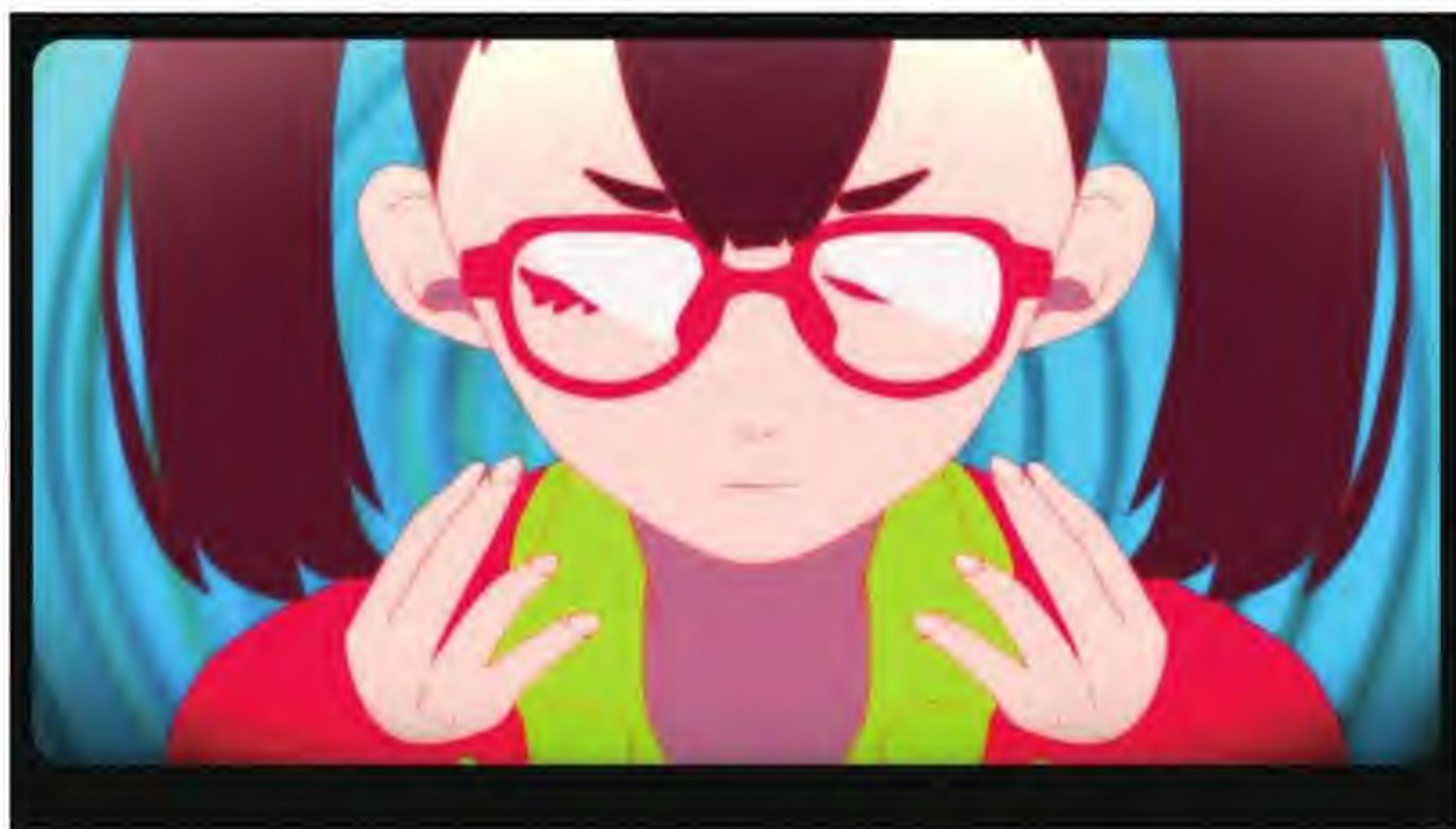
「ラズベリーキャラクター／HoneyWorks」キャラクターデザイン／2013



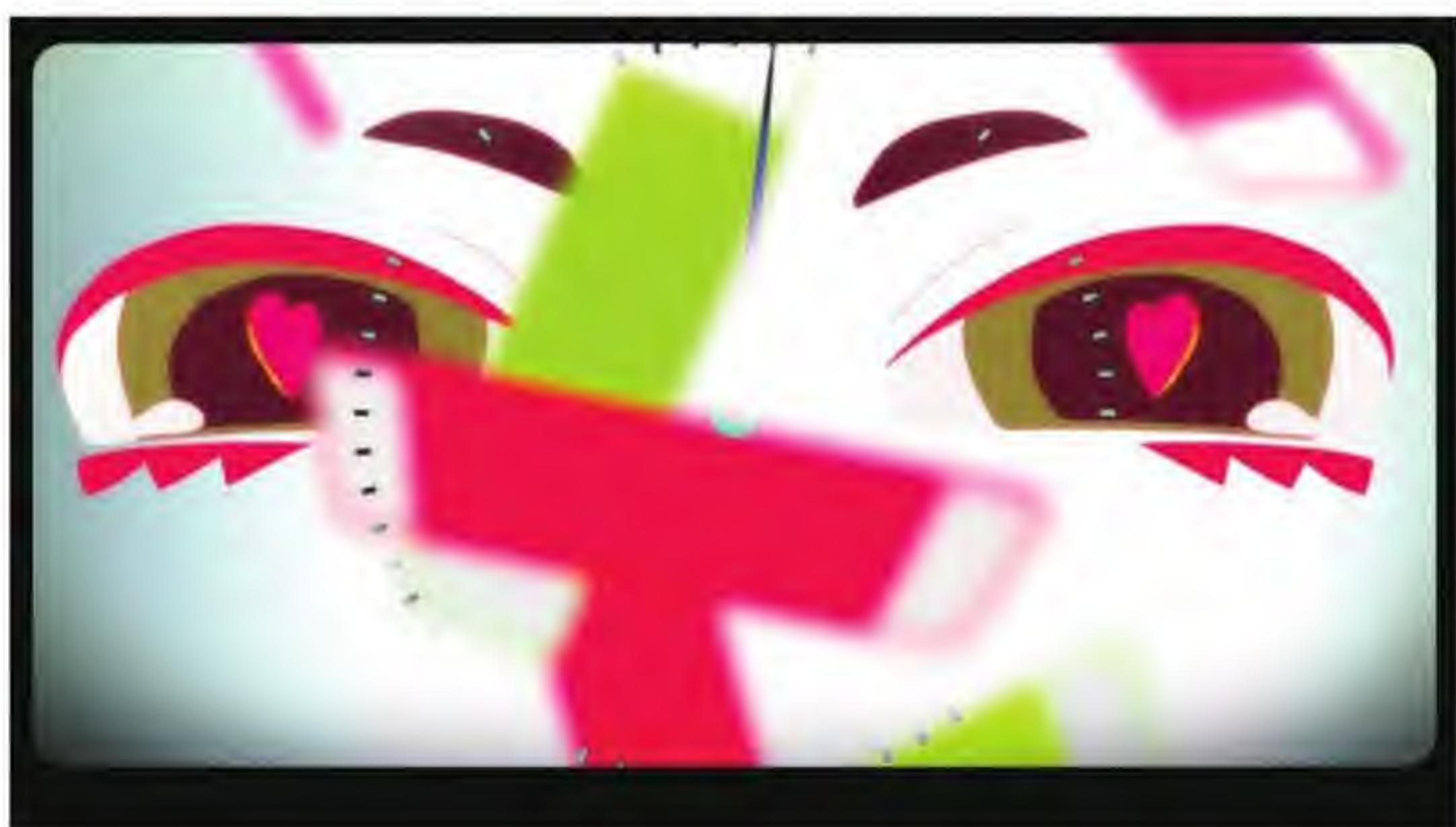
「ラズベリースター／HoneyWorks」キャラクターデザイン／2013



「ラズベリー・モンスター/HoneyWorks」キャラクターデザイン/2013



「ラズベリー*モンスター/HoneyWorks」キャラクターデザイン/2013



「ラズベリー*モンスター」/HoneyWorksキャラクターデザイン/2013









赤秋
AKI
HAKANE

メキシコライブポスター用イラスト／2013



Personal Work/2012

MAKING

Part 2



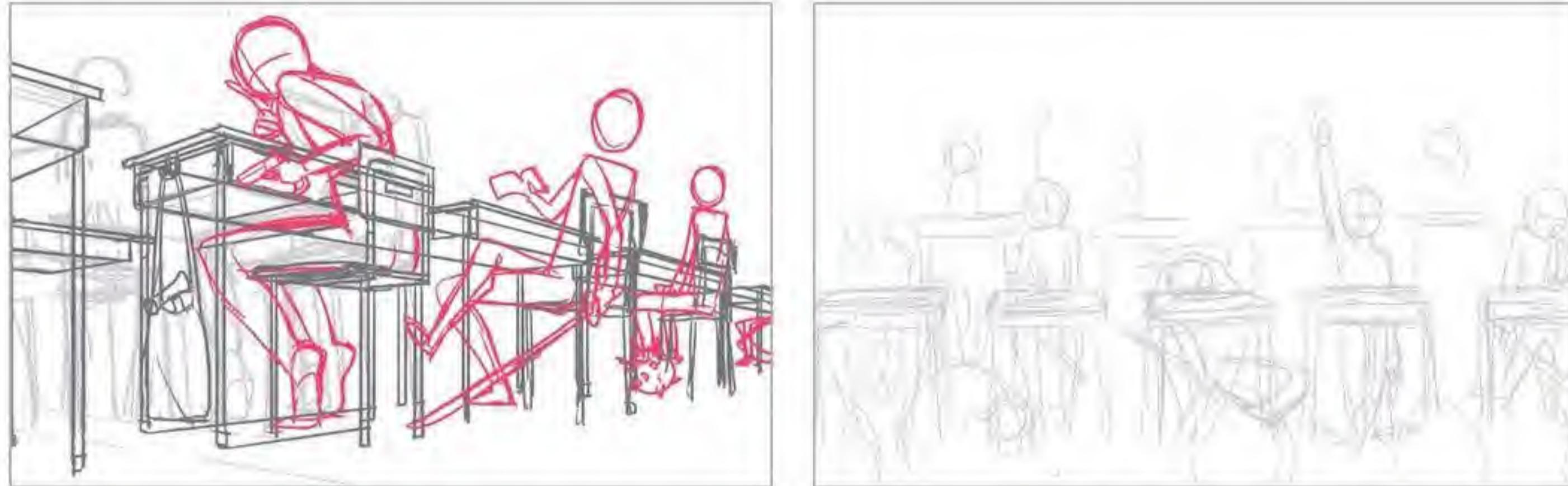


作品の構図を考えながら線画を描く

作品を制作するにあたり、まずは画面に配置するキャラや構図を考えながらラフを描いていきます。パースの線を参考にしながらモチーフをざっくり描き、全体のイメージを固めていくのがポイントです。

STEP

1 おおざっぱなイメージを基に作品の構図を固める

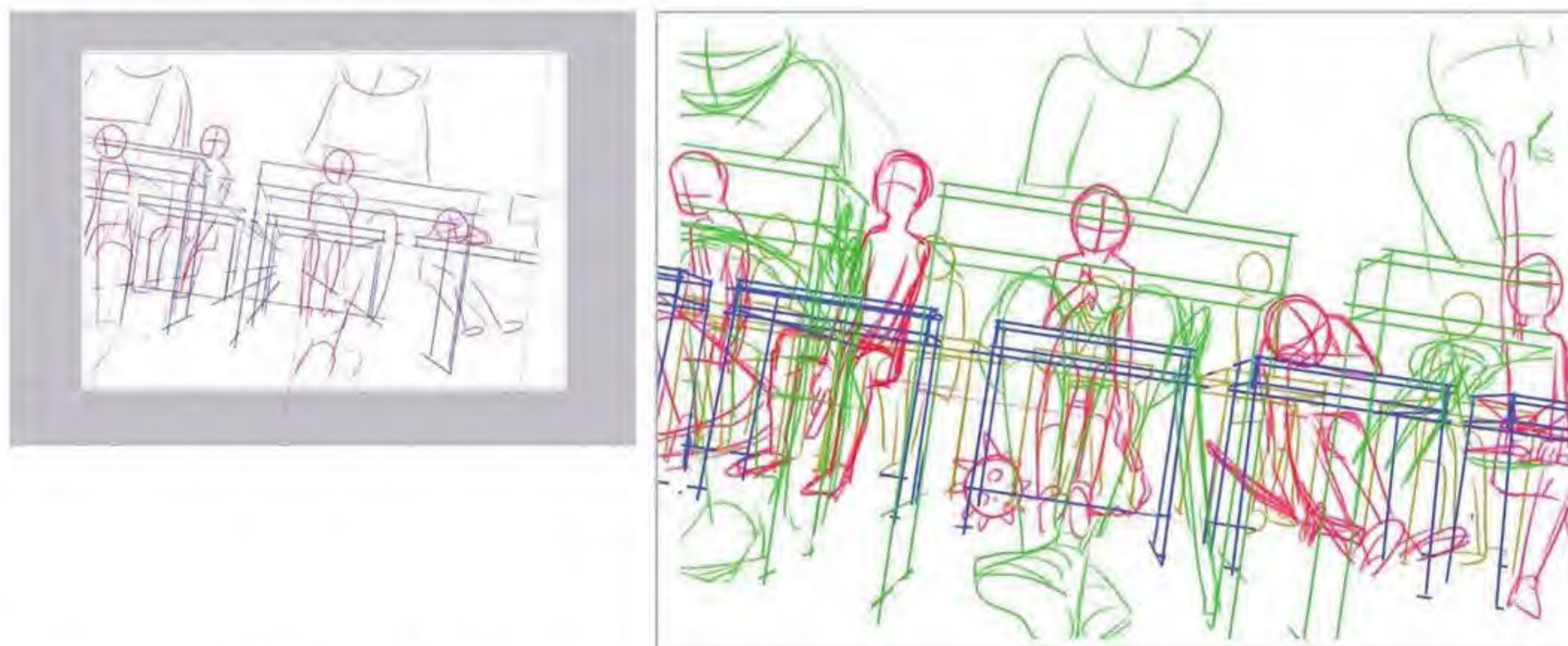


まず、頭の中のイメージをおおざっぱに描き、作品の方向性を固めています。今回は「机の下の秘密」というテーマで、机の下に武器を隠し持つ学生たちを描いていこうと決めました。そこで、ペイントソフトのCLIP STUDIO PAINTで全体のラフをおおざっぱに描き、作品の世界観をふくらませていきます。

最初のラフを描きながら「机の上を見ると普通の学生なのに、机の下には武器を隠し持っていて物騒な感じ」を出したいたいと思ったので、[鉛筆]ツールを使って正面からの構図に変更してラフを描き直していきます。

STEP

2 パース定規を設定してラフを描く



作品のおおまかなラフを描いたら、より具体的に構図を固めています。まず、[レイヤー]メニュー→[定規・コマ枠]→[パース定規の作成]を[1点透視]で実行します。続いてパース定規の線の上をクリックしたあと、作品の構図に合わせて[オブジェクト]ツールで消失点やガイド線の位置を動かすなどして調整したら、コマンドバーの[特殊定規にスナップ]をクリックしてオフにします。この状態で[鉛筆]ツールで机を描いたら、[特殊定規にスナップ]をオフにして、人物などを描いていきます(左)。手前と奥とで人物が重なる部分が見づらいので、ここでは線の色を変えるなどして見やすく調整しています(右)。

STEP

3 | ラフを参考にしながら下絵を描いていく



ここまでに描いたラフを参考にしながら、下絵を描いていきます。まず、ラフのレイヤーの[不透明度]を下げて薄く表示させたら、新規レイヤーを作成して、[鉛筆]ツールでラフの線を目安に下絵を描きます(左)。同様に、ラフやパースを参考にしながら人物や机、武器などの下絵を描いていきます(右)

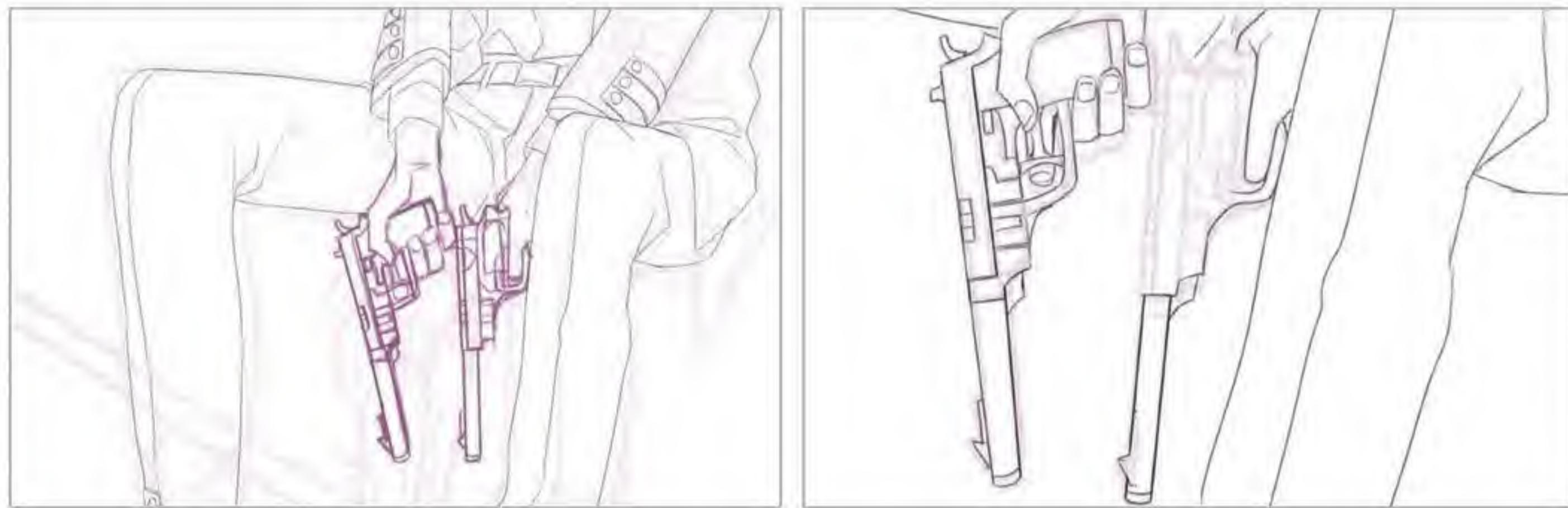
STEP

4 | 下絵を参考にしながら鉛筆ツールで人物の線画を描画



人物の線画を描いていきます。まず、下絵のレイヤーの[不透明度]を下げて薄く表示させ、その上に新規レイヤーを作成します。続いて[鉛筆]ツールを選び、アナログ的な描き味のブラシに設定します(今回は、CLIP STUDIO PAINTのサポートソフト「CLIP STUDIO」から、ブラシ素材[鉛筆R]をダウンロードして適用)。次に、下絵を参考にしながら清書していきます(左)。武器や足元などの描き込みが必要な部分は後回しにし、それ以外を描いておきます(右)。

5 | 武器などの下絵を書き込み線画を作成する



武器などのモチーフを書き込んでいきます。まず、新規レイヤーを作成したあと、[鉛筆]ツールで資料を参考にしながら武器の下絵を描いていきます(左)。続いて、STEP 4と同じ要領でその線画を作成していきます(右)。

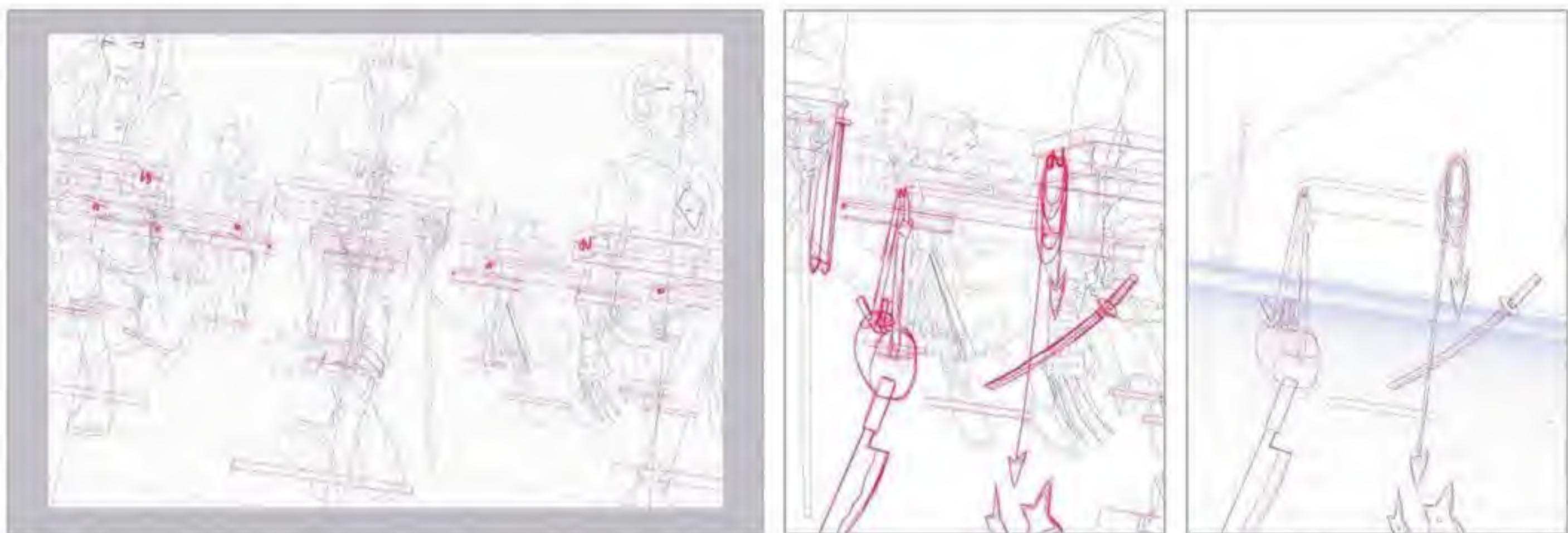
6 | 細かいパーツを書き込み人物の線画を仕上げる



さらに人物の線画を書き込んでいきます。ここでは、STEP 5と同じ手順で、武器や人物の足元などの後回しにしていたモチーフを書き込んでいきました。その際、「か弱そうに見えて恐ろしいものを振り回す女の子」という具合に、各キャラの設定を考えながら持たせる武器を決めていきました。

STEP

7 | パースに沿って机などの直線的なモチーフを描く



机や椅子などを描いていきます。まず、パース定規の線の上をクリックして[ツールプロパティ]の[グリッド]をオンにして表示させ、そのグリッドを参考にしながら机を描いていきます(左)。次に、新規レイヤーを作成したあと、[鉛筆]ツールで机にかかったバッグなどの小物類の下絵を描きます(中央)。その下絵を基に、STEP 4の要領で線画を作成していきます(右)。

STEP

8 | 線画をすべて表示して構図を確認する



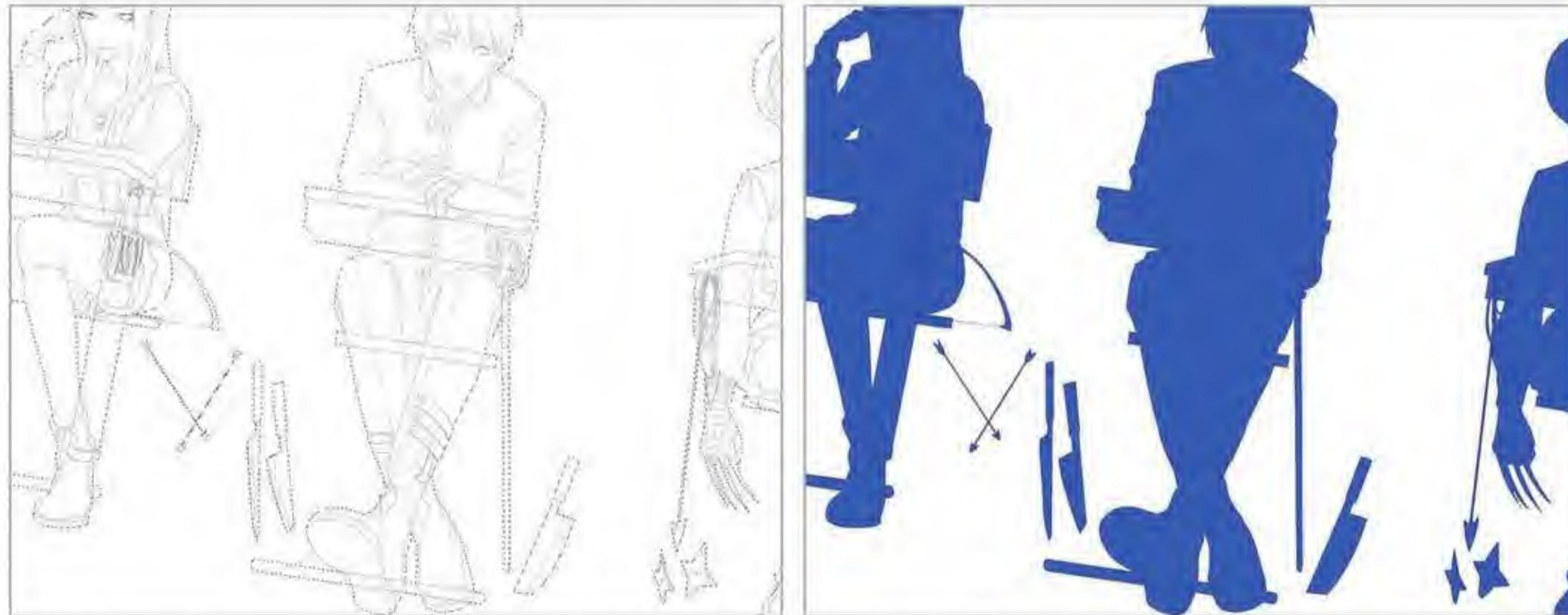
小物類などの線画を描いたら、いったんすべての線画のレイヤーを表示して構図を確認します。手前の人物と奥の人物が重なる部分は、その重なり具合などをチェックし、必要に応じて位置を調整しておきます。確認作業が済んだら線画は完成です。

人物に彩色を施して陰影をつけていく

線画を作成したら、メインモチーフのキャラクターに色をつけていきます。
下塗りを施したあとで、各パーツを塗り分け、陰影をざっくりとつけていきます。

STEP

1 | 選択範囲を利用して下地に色をつける



キャラクターの下地に色をつけていきます。まず、手前の人物のレイヤーを表示させたら[自動選択]ツールを選び、Shiftキーを押しながら周囲の余白やふたりの人物の間にできた余白部分などをクリックして選択範囲をつくります(左)。続いて、[選択範囲]メニュー→[選択範囲を反転]を実行したあとメイン描画色を任意の色に変更し、人物の線画の下に新規レイヤーを作成して[塗りつぶし]ツールを選択。選択範囲内をクリックして塗りつぶします(右)。

STEP

2 | 各パーツの下地に色をつけて下塗りを完成させる



作品のイメージを考慮しながら下地の色を決めていきます。今回は、STEP 1の要領でメインになる真ん中の列のキャラクターをビビッドなピンクに、手前と奥のキャラクターを青で塗りつぶしました。なお、後工程で細かく塗り分けていく際、塗り残し部分がこの下地の色になります。それを考慮して色を設定するのがポイントです。

STEP

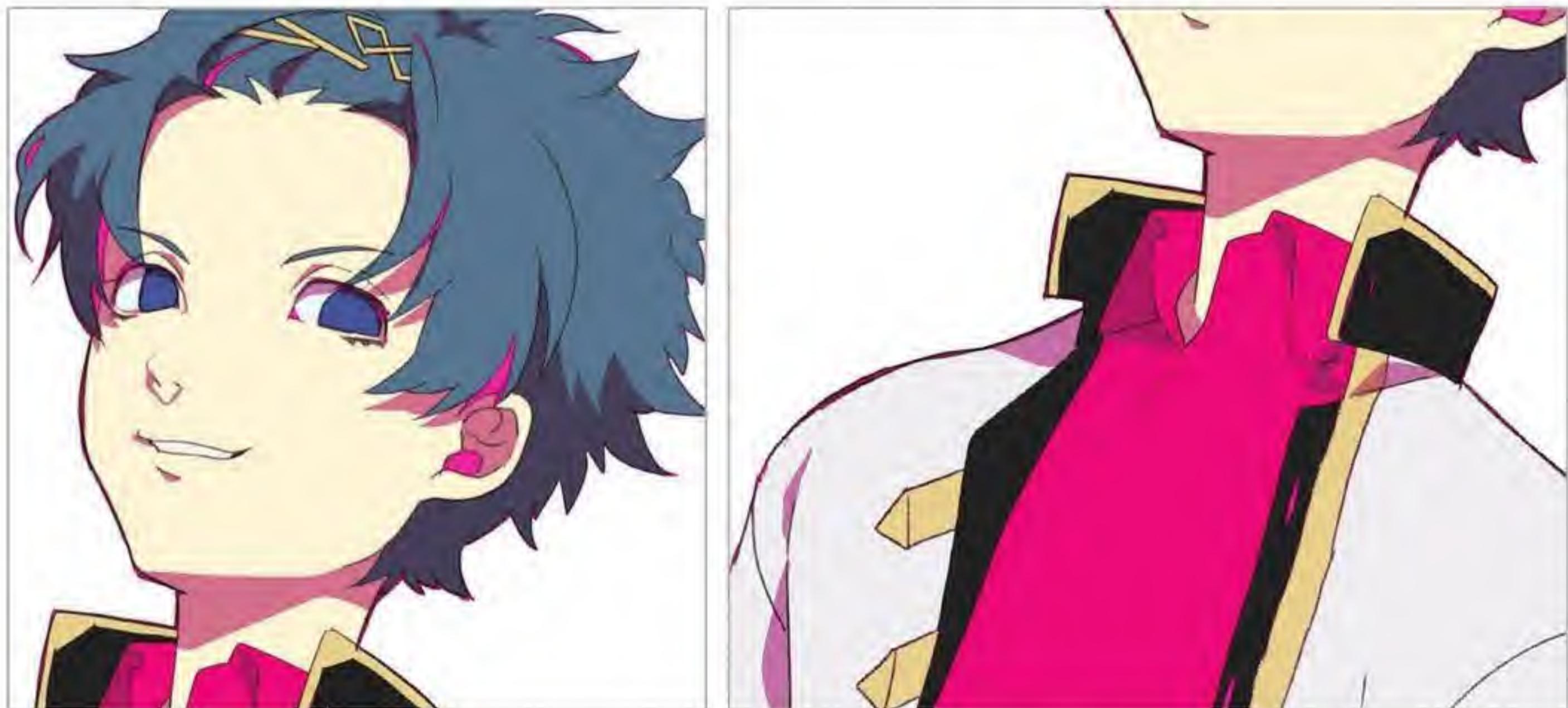
3 | 近未来をイメージしてパートごとに細かく塗り分ける



キャラクターを彩色していきます。まず各パートの基準となる色を決めたら、STEP 1の要領でパートごとにレイヤーを分けて色をつけていきます。ここでは、男子の制服を白と金、女子の制服を黒と金に決めて色を塗っていきました。また、スカーフは布ではなく金属のプレートのようなものにして近未来風のイメージを強調しています(左)。同様に、すべてのキャラクターをパートごとに細かく塗り分けていきます(右)。

STEP

4 | クリッピングマスクを活用して人物に影をつける



キャラクターに影をつけていきます。まず、新規レイヤーを作成して[合成モード:乗算]に設定したら、レイヤーパネルの[下のレイヤーでクリッピング]をオンにします。続いて[ペン]ツールの[丸ペン]を選び、赤寄りの紫色で目や髪の影などを描いていきます(左)。同様に、服の影なども描画します。なお、下の色がピンクや赤色で影が目立たない場合は、青寄りの紫色で影をつけていきます(右)



STEP

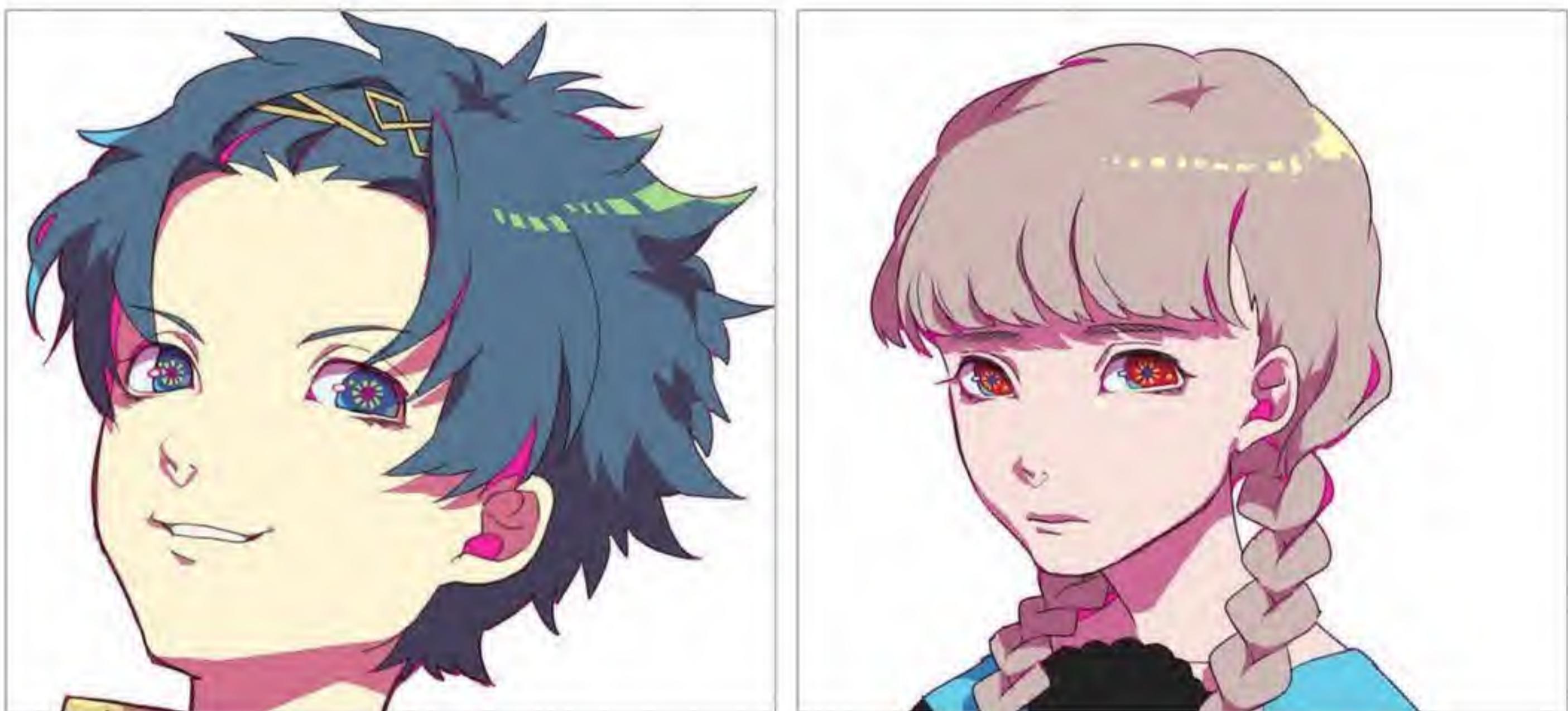
5 | 地色を考慮しながら人物の瞳を描き込む



全体の影をつけ終わったら、キャラクターの瞳を描き込んでいきます。まず、瞳の下塗りしたレイヤーを選択したら、地の色に合う色を選んで[ペン]ツールで虹彩や瞳孔を塗っていきます(左)。続いて、虹彩の模様やハイライトなどを描き込みます。ここでは、同系色でまとめるのではなく、差し色を入れてアクセントをつけています(右)。

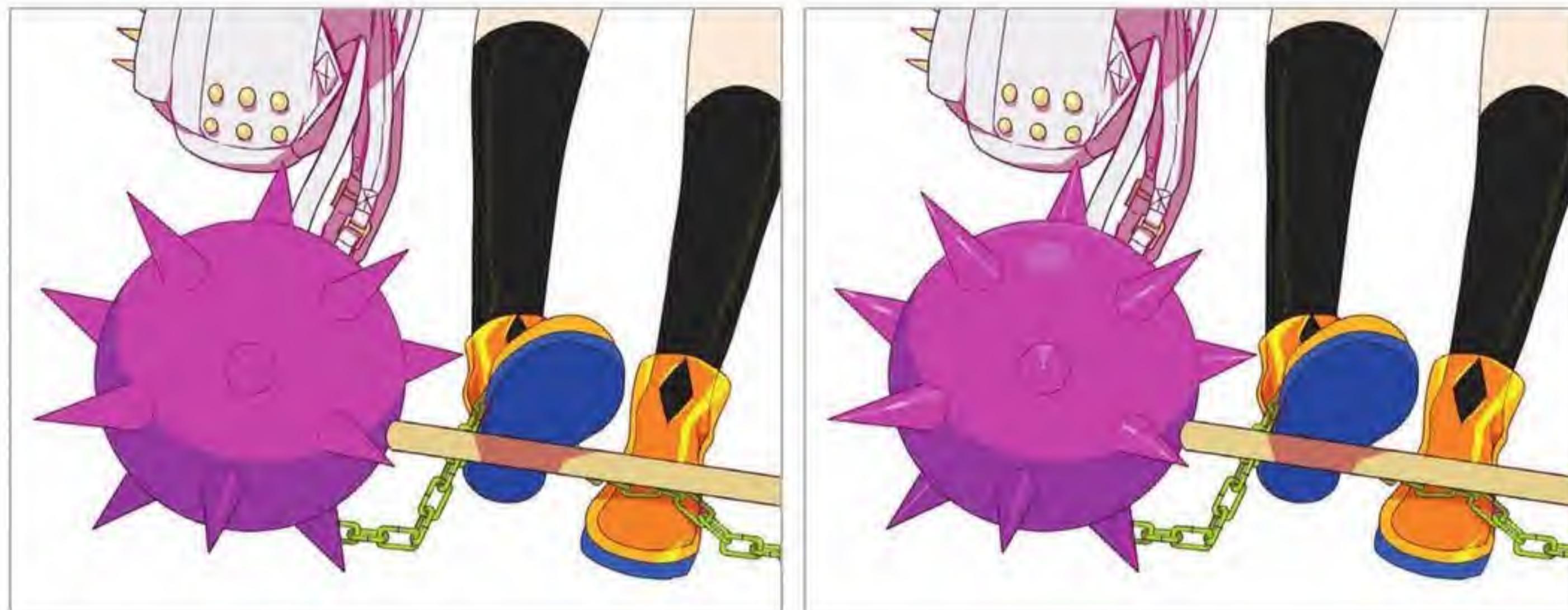
STEP

6 | 髪の毛のハイライトを表現する



キャラクターの髪の毛にハイライトを入れていきます。まず、髪の下地レイヤーの上に新規レイヤーを作成して[合成モード：オーバーレイ]に設定します。続いてレイヤーパネルの[下のレイヤーでクリッピング]をオンにし、[ペン]ツールを使い、黄色でハイライトを描きます(左)。同様に別のキャラクターの髪の毛にもハイライトを入れていきます(右)。

7 | 武器などのモチーフに陰影をつけていく



武器などのモチーフにも影やハイライトをつけていきます。ここでは、STEP 4と同じ要領で武器に影をつけたあと（左）、新規レイヤーを作成して[合成モード：スクリーン]に設定し、[ペン]ツールで白に近いピンクのハイライトを描いていきました（右）。

8 | 柔らかな影をつけて立体感を出す



パキッとした感じの陰影をつけ終わったら、柔らかな影をつけて服の立体感を表現していきます。まず、新規レイヤーを作成したら[合成モード：乗算]に変更し、[自動選択]ツールで影をつけたい場所をクリックして選択範囲をつくります（左）。続いて、[エアブラシ]ツールで選択範囲内をクリックして、おおまかに影をつけていきます（右）。

STEP

9 | 後工程で行う加工を考慮して影をつける



STEP 8と同様に、人物の肌などにも[エアブラシ]ツールで柔らかな影を描いていきます(左)。なお、後工程でメインのキャラクター以外はぼかすなどの加工を施すので、それを考慮して影をつけます。ここでは奥のキャラクターの影は細かく描き込みず、ざっくりと描画しました(右)。

STEP

10 | 微調整しながら人物の塗りを仕上げる



奥のキャラクターと同様に、手前のキャラクターもざっくりと影をつけたら、すべてのレイヤーを表示して構図や色味のバランスを確認します。必要に応じてパーツの位置や色を修正して人物の塗りを仕上げていきます。

背景を描いて世界観をつくり込む

人物を塗り終えたら、背景を彩色して細部を描き込んでいきます。

作品の構図に合わせて奥行きをつけたり、モチーフを描画したりしながら背景を作成します。

STEP

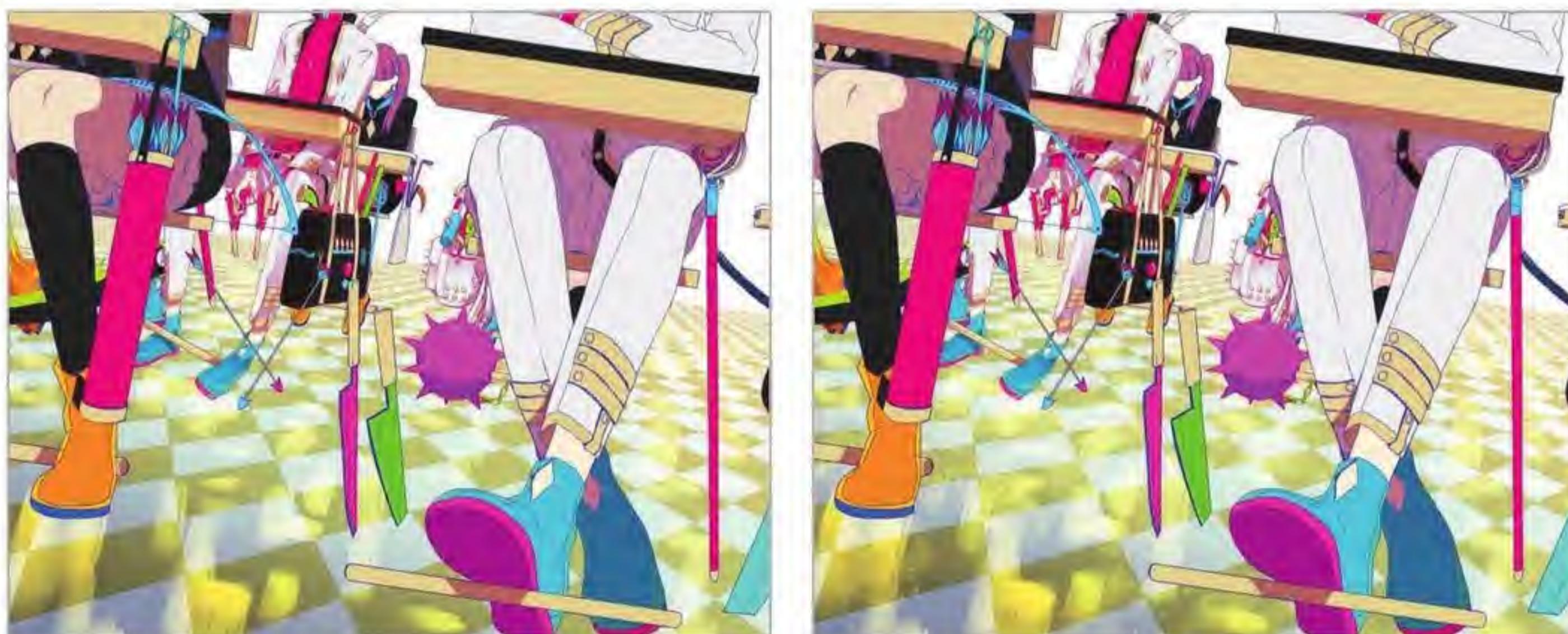
1 | 床にダイヤマークのパターンをあしらう



床に模様をつけていきます。まず、あらかじめ用意しておいたダイヤマークのパターンを開き、コピー＆ペーストで配置したあと、[編集]メニュー→[変形]→[自由変形]でパースに合わせて変形します(左)。続いてパターンを任意の色で塗りつぶし、手前の方に[グラデーション]ツールでグラデーションをかけて奥行きを出します(右)。

STEP

2 | 床に反射光を入れて立体感をつける



床に反射光をつけていきます。まず、床のレイヤーの上に新規レイヤーを作成し、[合成モード:オーバーレイ]に変更します。続いて、[筆]ツールなどで床に黄色い反射光をおおざっぱに描いたら、その上を[色混ぜ]ツールの[ぼかし]でなぞってなじませていきます。

次に、[エアブラシ]ツールの[にじみスプレー]や[スプレー]、[トンネル削り]などで粒状の光をランダムに描き加えていき、反射の多い硬質で金属的な質感の床を表現します。

STEP

3 | 人物などの映り込みを表現して奥行きを出す

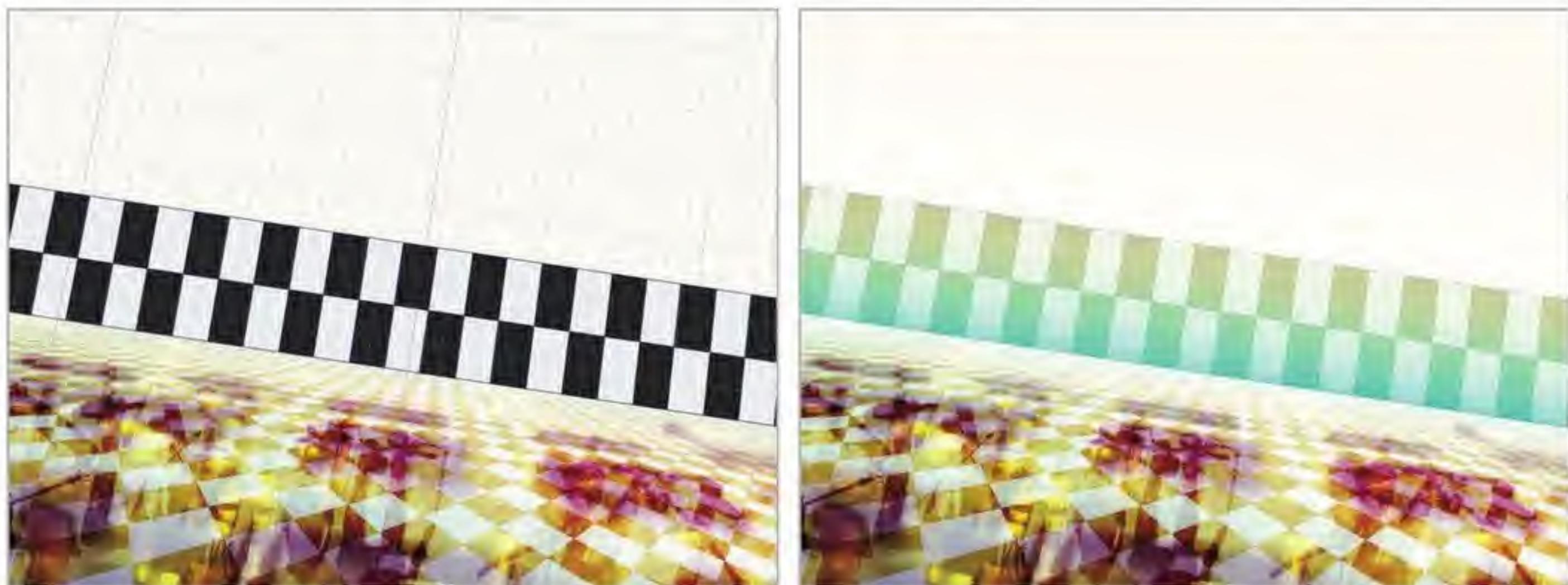


床の映り込みを表現していきます。まず、人物の下地のレイヤーを複製して[編集]メニュー→[変形]→[上下反転]を実行したら、人物の足の裏が合わさるように移動します。

次に、複製した下地のレイヤーを[合成モード:焼き込み(リニア)]に変更したあと、[編集]メニュー→[色調補正]→[色相・彩度・明度]で[彩度]を落として床の色になじませます。

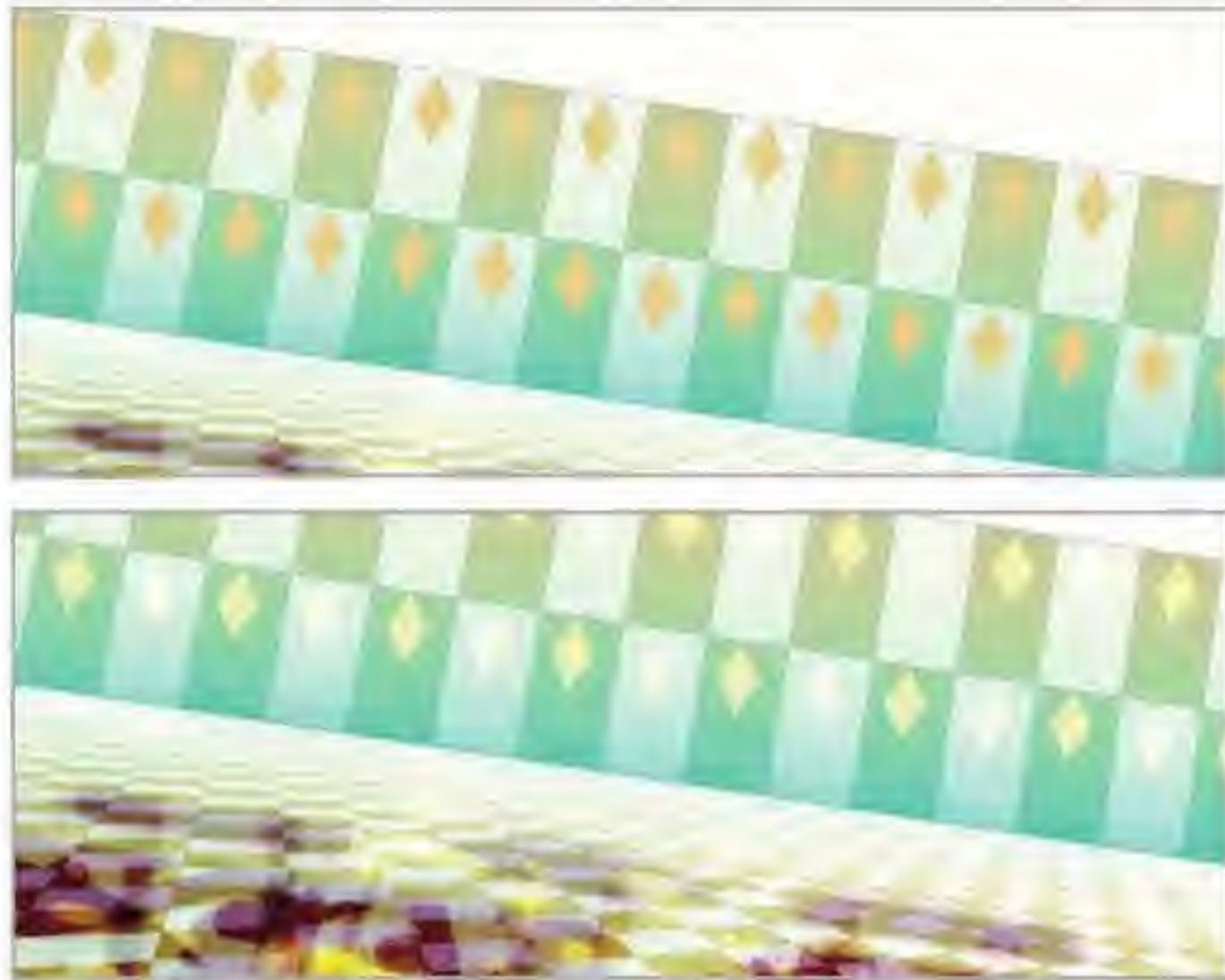
STEP

4 | 生徒たちが使うロッカーを画面奥に描き足す

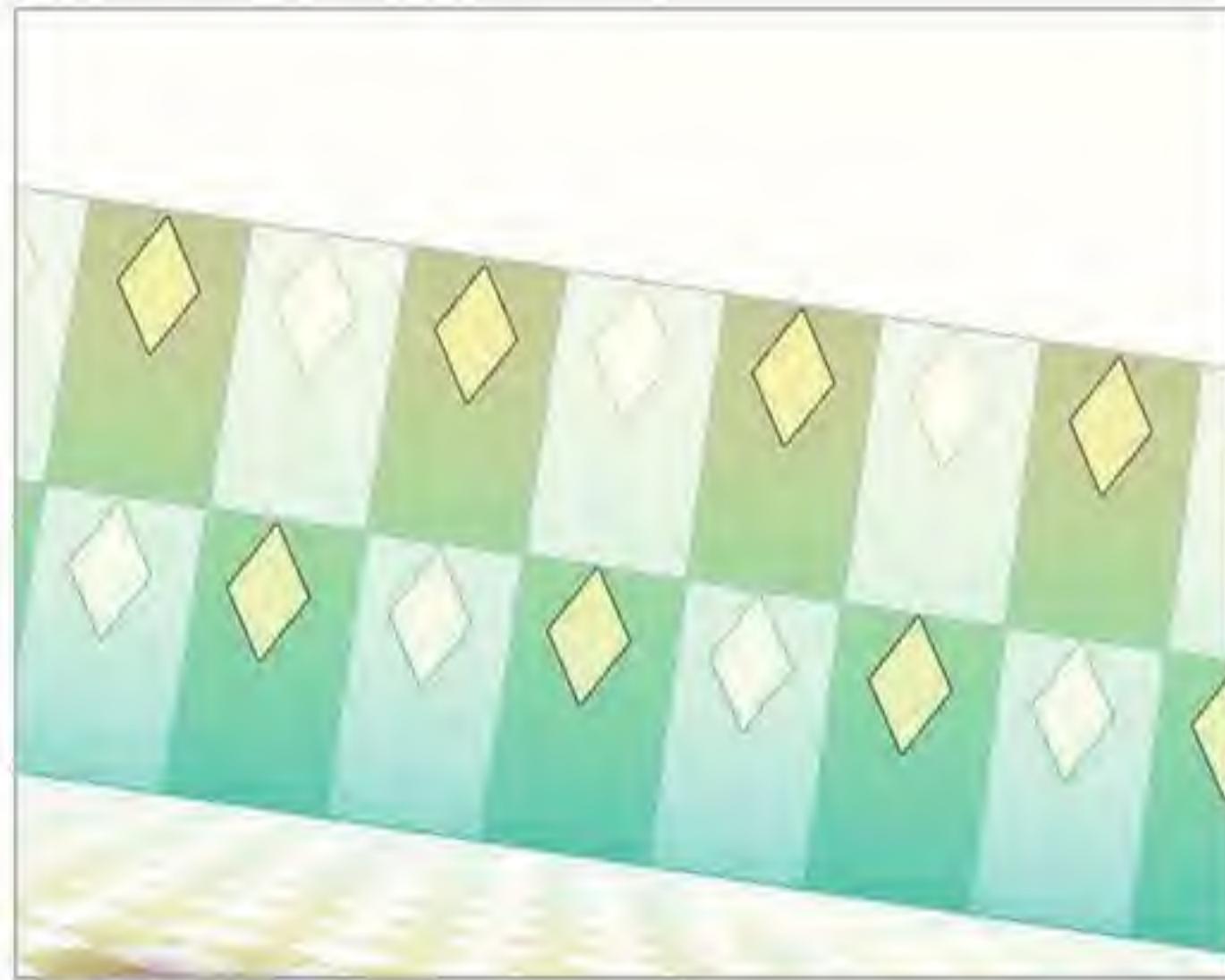


教室の後ろに生徒たちのロッカーを描いていきます。まずは、新規レイヤーを作成してパースに合わせて白黒の長方形のパターンを描いたあと(左)、前面に新規レイヤーを作成して[グラデーション]ツールを選び、水色と黄色のグラデーションで塗りつぶします。続いて、このグラデーションのレイヤーを[合成モード:スクリーン]に変更してなじませます(右)。

5 | 床のパターンに合わせてロッカーに模様をあしらう

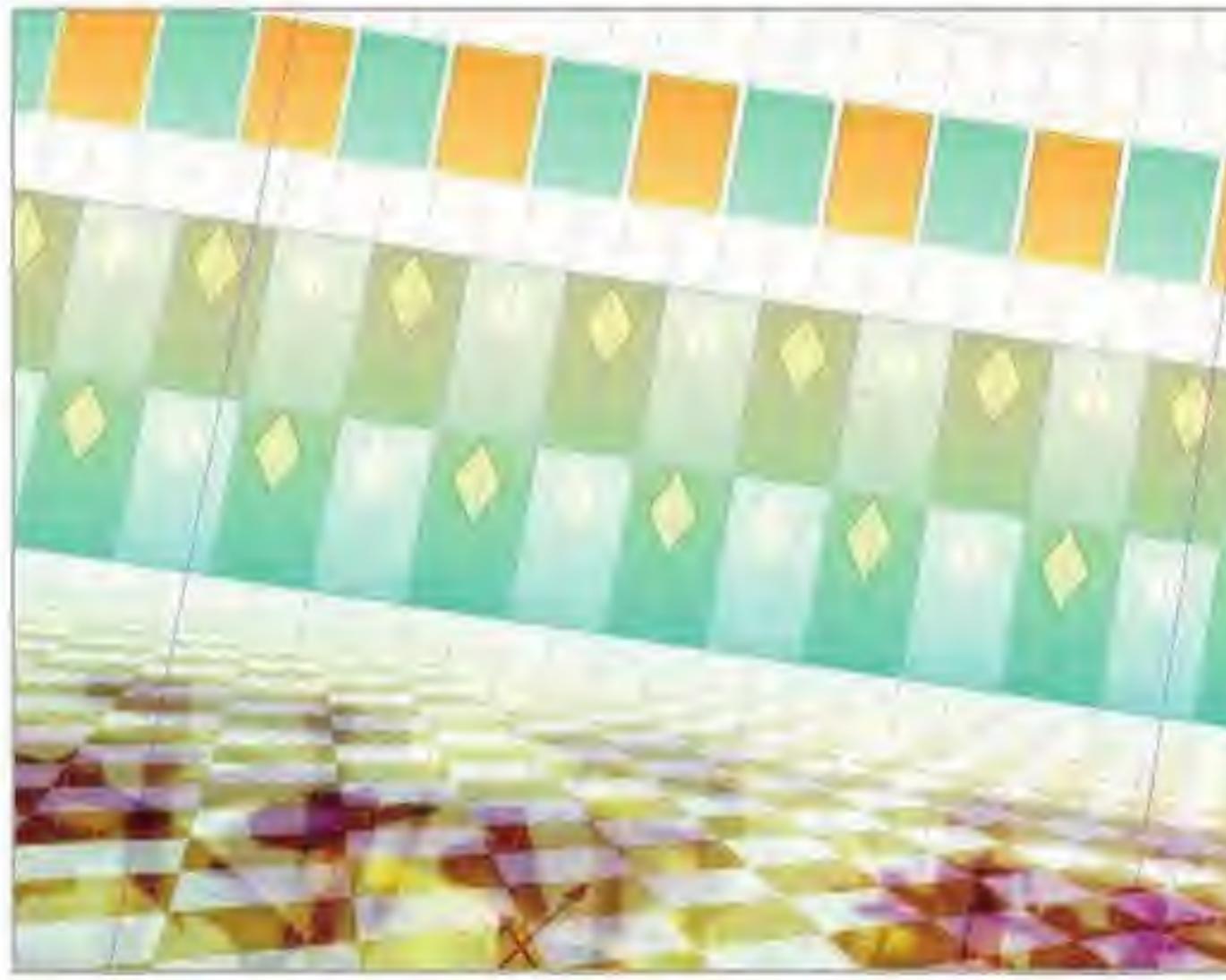


ロッカーに模様をあしらっていきます。まず、新規レイヤーを作成したら、[長方形選択]ツールで正方形の選択範囲を作成し、ベージュで塗りつぶします。続いて、[編集]メニュー→[変形]→[自由変形]でダイヤの形に変形して、コピー＆ペーストでロッカーの前に配置し(上)、レイヤーを[合成モード:オーバーレイ]に変更します(下)。



ダイヤの模様の境界が少しあいまいなので、フチ取りをつけていきます。まず、[自動選択]ツールでダイヤの内側をクリックして選択範囲をつくったあと、新規レイヤーを作成して[合成モード:焼き込みカラー]に変更。続いて、[編集]メニュー→[選択範囲をフチ取り]を[外側に描画]、[線の太さ:0.50mm]で実行して輪郭を際立たせます。

6 | 画面奥に生徒たちの習字を収める額を描く



教室の後ろに飾る習字の額を作成します。まず、STEP 4と同様にパースに合わせて長方形を並べ、額のベースを作成します(左)。続いて、そのレイヤーを[合成モード:乗算]に変更し、[不透明度]を下げる透け感を出しておきます(右)。

STEP

7 | 全体のバランスを確認して人物を部分的に修正



背景がある程度でききたら全体のバランスを確認し、必要に応じて人物を修正しておきます。ここでは、人物の机の塗りを【合成モード：スクリーン】にし、机の下地のレイヤーを削除して透け感を演出したり（左）、奥の人物が持つ武器が手前の人物で隠れないよう書き直したりして調整しました（右）。

STEP

8 | 武器を描き加えて画面の密度感を高める



さらに微調整していきます。ここでは、メインの人物が持つ武器を描き足したり（左）、手前の人物の瞳を描き込んだりして、作品の密度感を高めていきました（右）。今回のように多様なモチーフを描く場合、ちょっとした修正や加筆で全体のバランスに違和感が出てくることがあるので、できるだけこまめに調整していきます。



STEP

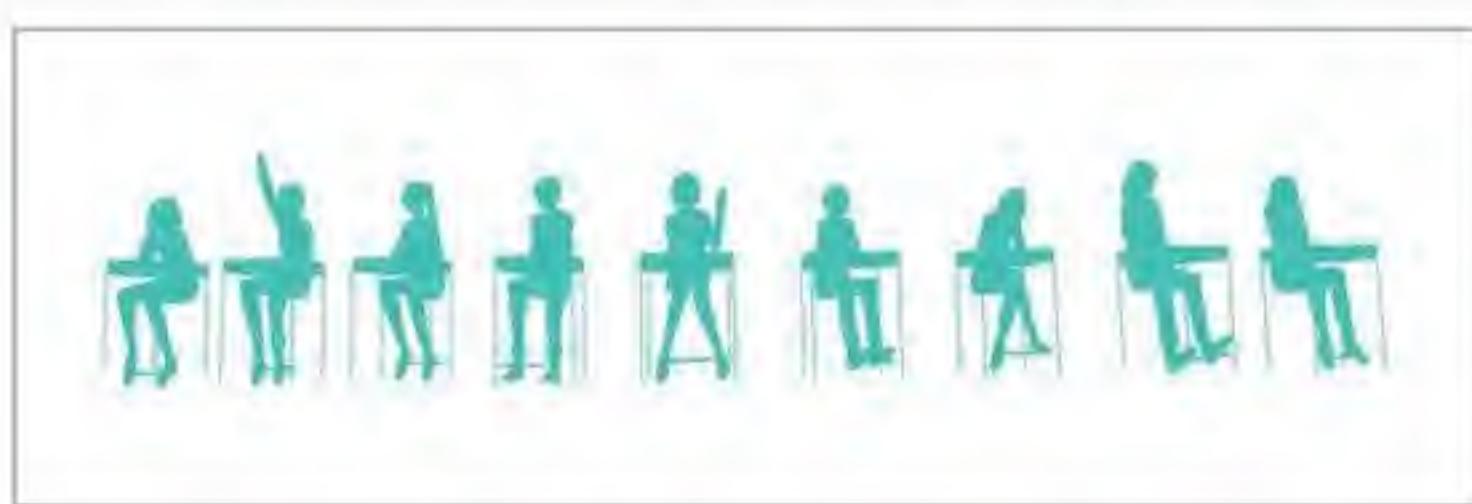
9 | パースに合わせて机の脚を描画する



全体がまとまってきたところで、後回しにしていたディテールを描いていきます。まず、新規レイヤーを作成して、パースに合わせて机周りに目安となる直線を引いていきます(左)。続いて、その前面に新規レイヤーを作成し、ガイドの直線に合わせて机の脚を描きます。ここでは、STEP 5の要領で透け感とフチ取りのある机の脚を描画しました(右)。

STEP

10 | 画面奥に生徒を描き足して密度感を出す

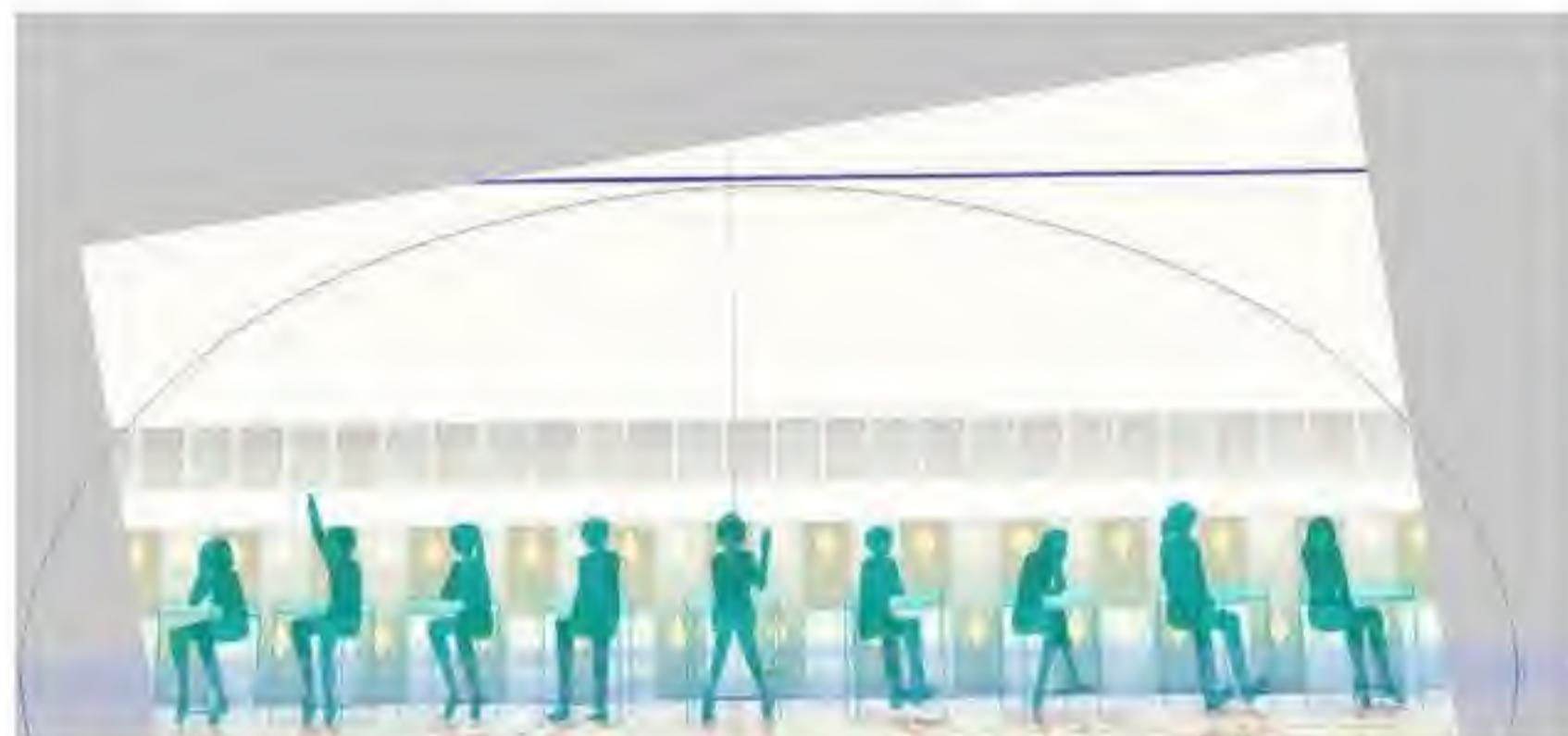


人物を増やしてワサワサした感じを出していくます。後工程でぼかしてしまうため、今回はシルエットを作成して(上)、奥の生徒とロッカーの間に配置。全体を表示させてバランスを確認しながら、ざわついた感じが出るよう位置を微調整しておきます(下)。

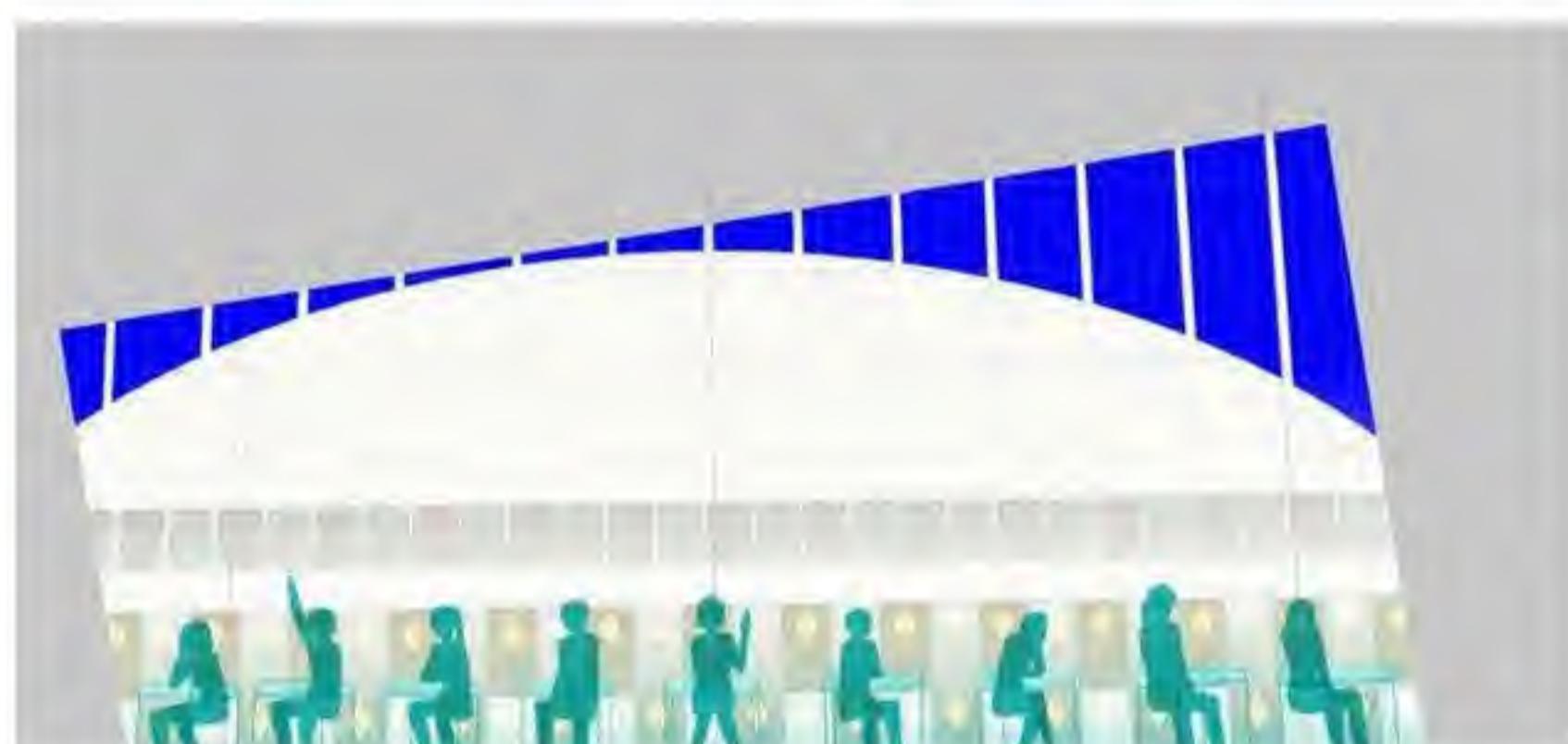


STEP

11 | 教室の奥にドーム状の壁と窓枠を作成する



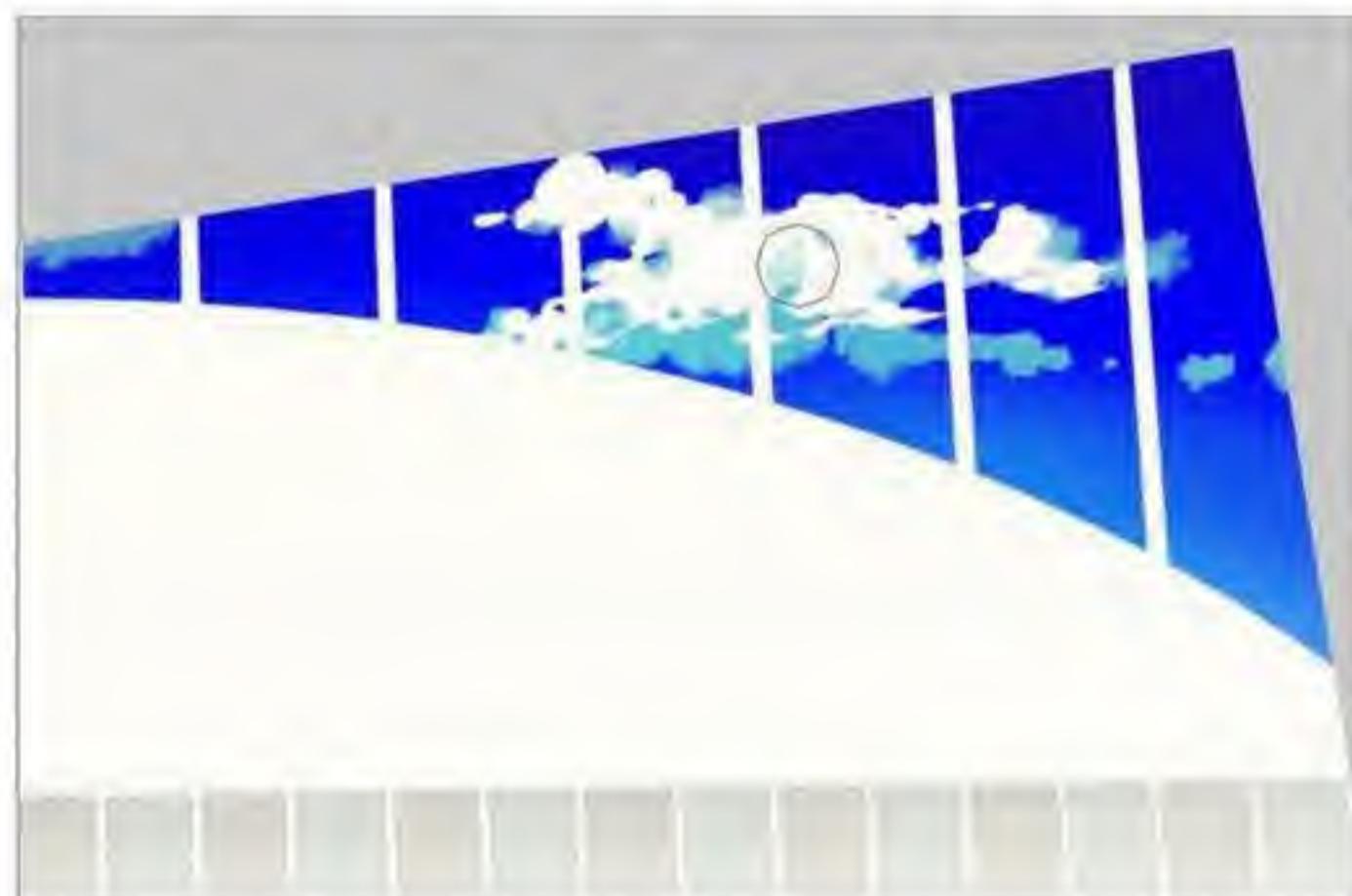
教室の奥の壁を描いていきます。まず、[図形]ツールの[楕円]を選び、[ツールプロパティ]で[塗りを作成]をクリックしてオンにします。続いて、メイン描画色を白にしたあと新規レイヤーを作成し、画面上をドラッグして白い楕円を描きます。



次に楕円のレイヤーの下に新規レイヤーを作成し、青で塗りつぶします。続いて、その上に新規レイヤーを作成して[ペン]ツールなどで白い直線を等間隔に引き、窓枠を作成していきます。

STEP

12 | 窓から見える空と雲を描いて季節感を出す



窓の外に見える空を描いていきます。まず、青で塗りつぶしたレイヤーと窓枠のレイヤーの間に新規レイヤーを作成し、[筆]ツールで水色や白の雲を描き重ねていきます(左)。続いて、[色混ぜ]ツールの[ぼかし]で部分的にぼかすなどして、ふんわりした感じを出していきます(右)。

STEP

13 | 床に弾痕をあしらい殺伐とした雰囲気を表現



弾痕を描いて殺伐とした雰囲気を出していくきます。まず、線画のレイヤーのみ表示させ(左)、[自動選択]ツールで弾痕のひび割れの内側をクリックして選択範囲を作成します。続いて、[エアブラシ]ツールの[にじみスプレー]や[トーン削り][スプレー][柔らか]などを使って選択範囲内を白く塗り、粒状感をつけていきます(右)。

STEP

14 | ディテールを描き込んで背景を仕上げる



さらにディテールを描き込んでいきます。ここでは、いちばん奥の生徒のシルエットにドットパターンをあしらったり、教室の奥の額にドット感のある習字を飾ったりしてデジタルっぽさを強調していきました(左)。また、窓枠にピンクの影を描き加えたり、斜線をあしらったりしてアクセントをつけています(右)。

細部を調整して透け感や質感をつけていく

人物と背景の塗りが終わったら、細部を調整しながら作品の雰囲気を演出していきます。

フィルターの効果を利用したりテクスチャを合成したりして、イメージに合った質感を表現していきます。

STEP

1 | Photoshopで手前の人物の透け感を表現する



手前の人物にさまざまな効果をつけていきます。まず、作品ファイルをPhotoshopで開いたら(左)、手前の人物の下地や線画、塗りのレイヤーをレイヤーパネル上ですべて選択してレイヤーグループにまとめます。続いて、このレイヤーグループを[描画モード:比較(明)]に変更したあと、optionキー(WindowsはAltキー)を押しながらパネルのオプションメニューから[グループを結合]を実行。結合されたレイヤーを[描画モード:ソフトライト]に変更したら、このレイヤーを前面に複製して[描画モード:通常]に設定し、消しゴムツールなどで体を部分的に消して奥の人物が透けて見えるようにします(右)。

STEP

2 | 多彩な効果で手前の人物のイメージに変化をつける



さらに手前の人物に効果をつけていきます。まず、STEP 1で体を部分的に消したレイヤーを最前面に複製し、[フィルター]メニュー→[ぼかし]→[ぼかし(ガウス)]で少しほかしたあと、レイヤーを[カラー比較(暗)] [不透明度: 75%]に変更して柔らかな感じを出します。

あとは、自分のイメージに合わせて手前の人物の色合いを調整していきます。ここでは、新規レイヤーを何枚か作成して水色や緑、青などで手前の人物のシルエットをつくり、それぞれ[描画モード]を[ソフトライト]や[除外][スクリーン]に変更するなど、試行錯誤しながら色を調整していきました。レイヤーの[描画モード]を利用すると思わぬ効果を生み出せるので、いろいろ試してみるとおもしろいと思います。

STEP

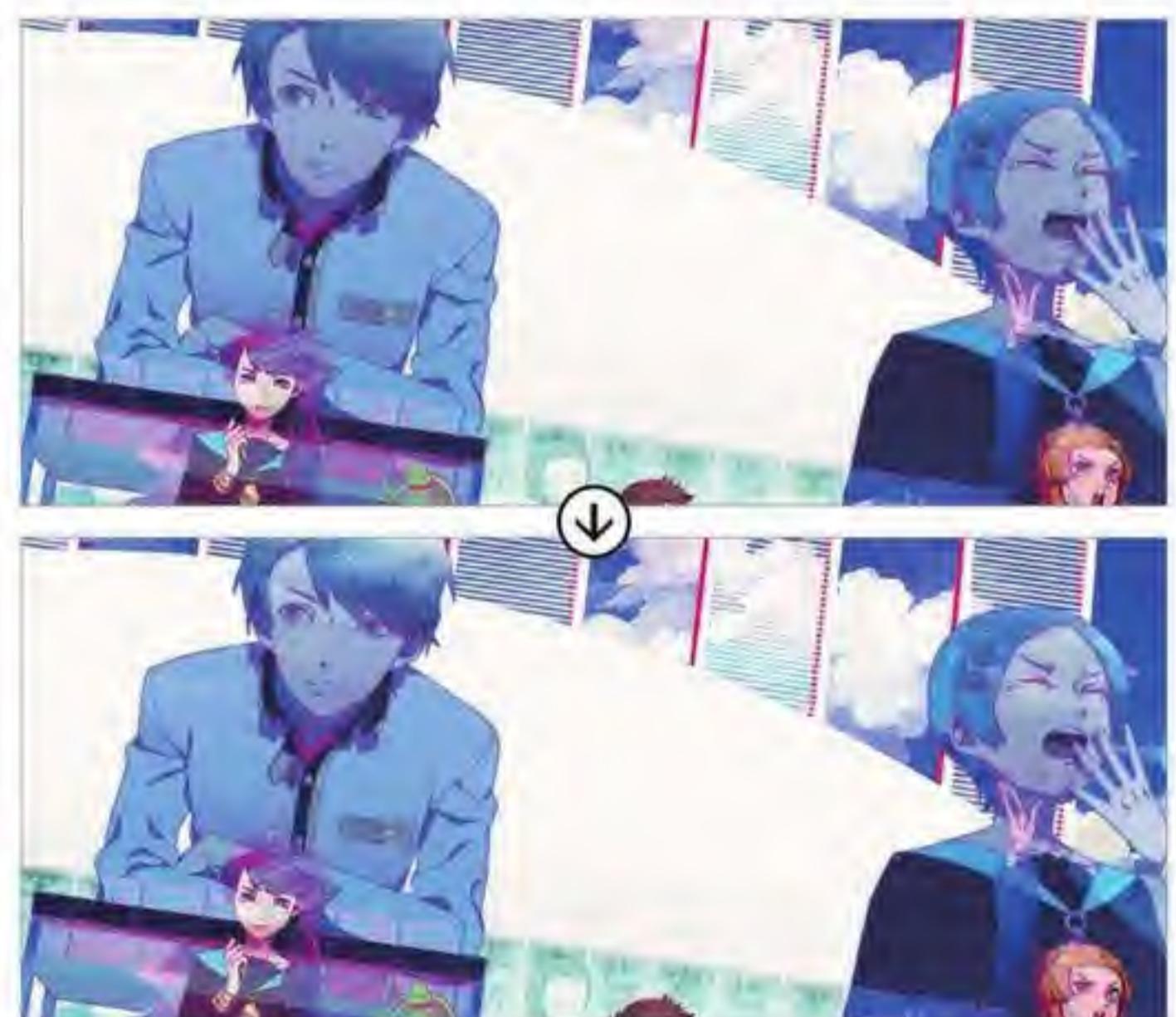
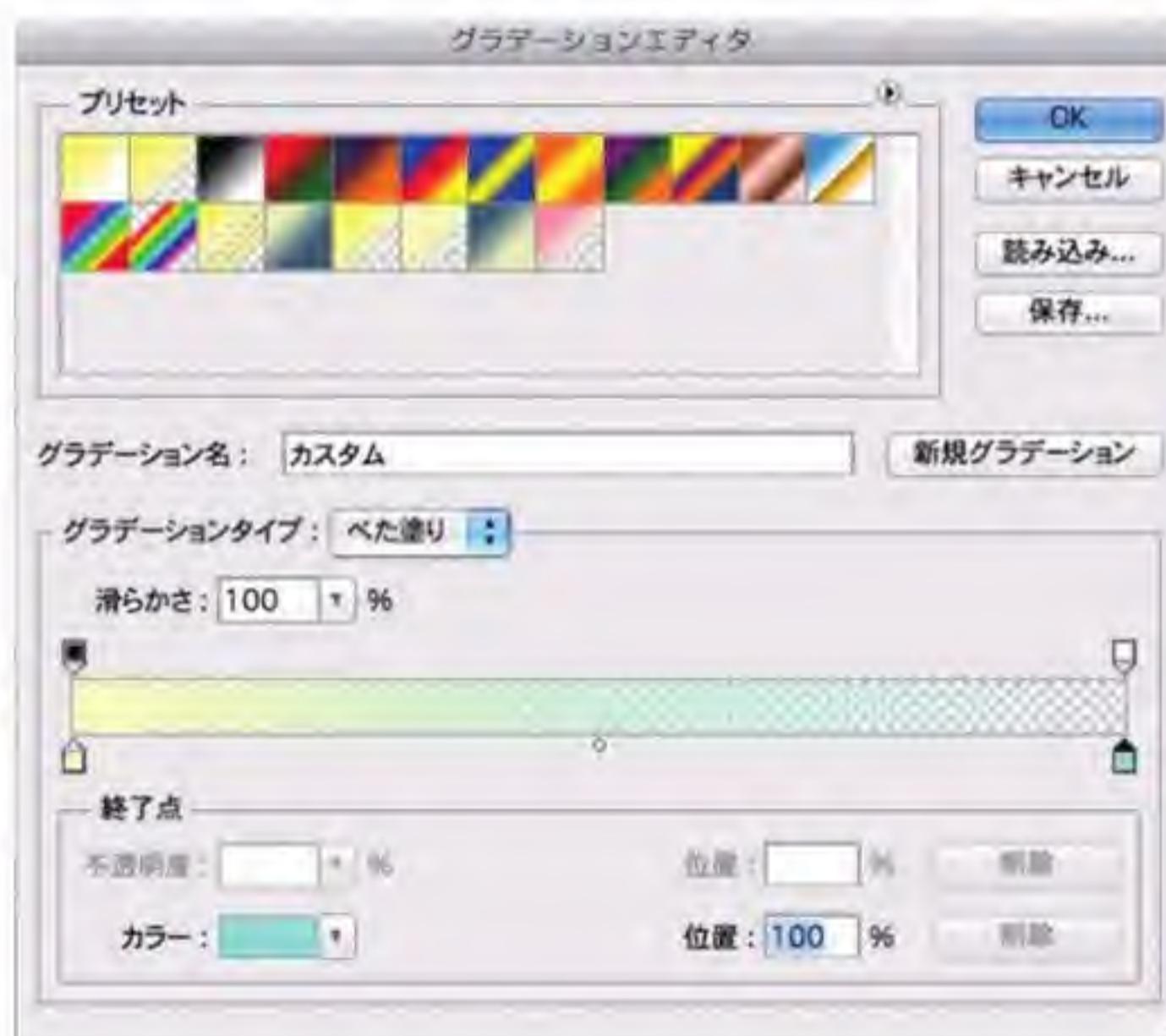
3 | テクスチャを合成して床の質感を出す



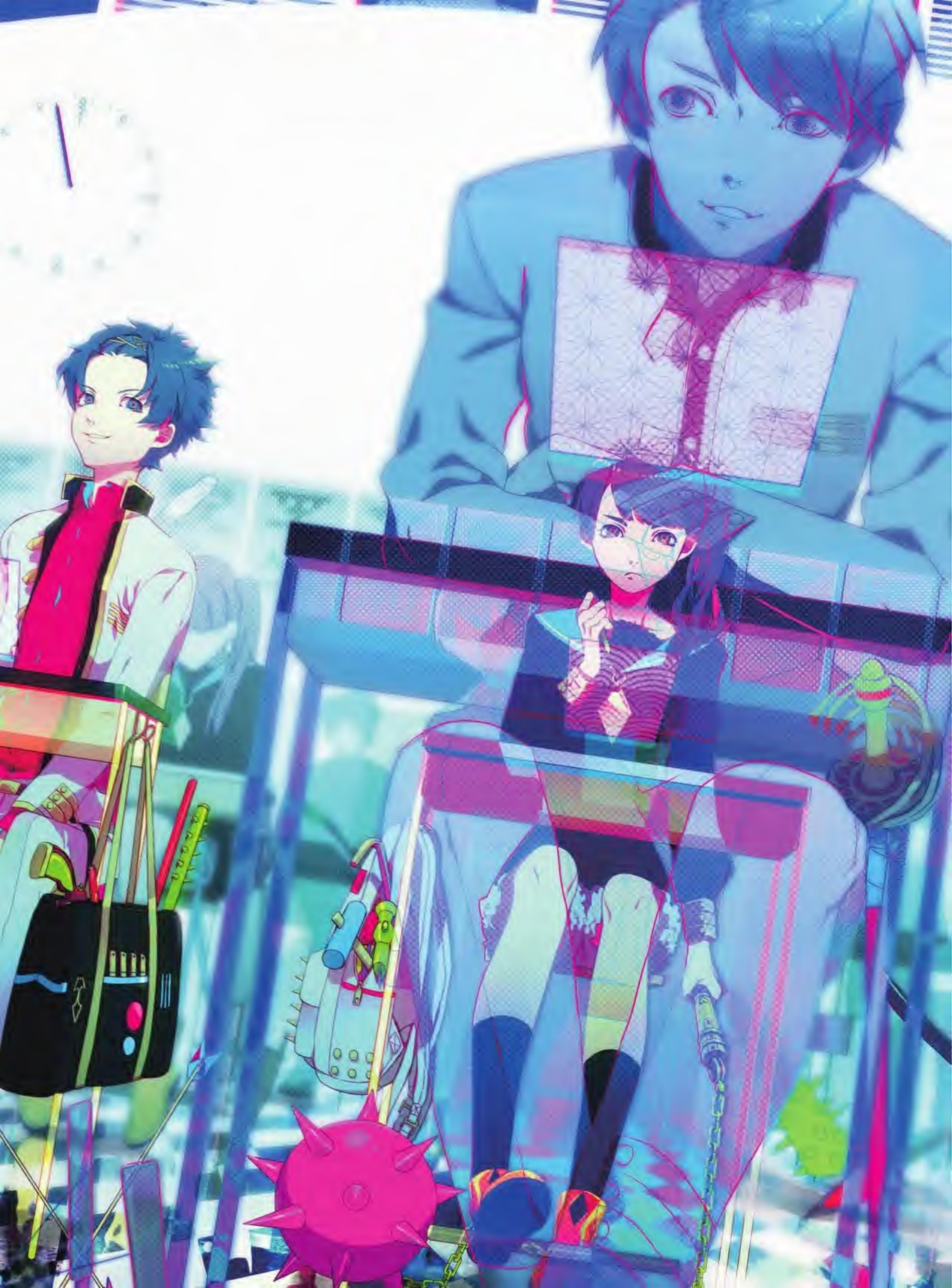
床に質感をつけていきます。ここでは、あらかじめ用意しておいたコンクリートのテクスチャや(左)、水面のテクスチャなどをコピー＆ペーストで配置し、床の形に合わせて変形したり、レイヤーを[描画モード：オーバーレイ]に変更して質感をつけていきました(右)。

STEP

4 | 窓から射し込む日光の反射を演出する



手前の人物の髪などに、日光が降り注いでいる感じを出していきます。まず、新規レイヤーを作成したら[描画モード：オーバーレイ]に変更し、[グラデーション]ツールを選択します。続いて、ツールオプションバーのグラデーションサムネールをクリックして[グラデーションエディター]を表示させ、左のような黄色から水色のグラデーションを設定します。続いて、人物の頭頂部にグラデーションを描き、不要部分を消しゴムで消して自然な感じになじませます(右)。



STEP

5 | 床の映り込みをよりリアルに表現していく



床の映り込みを描き込んでいきます。まず、人物のレイヤーを複製して[編集]メニュー→[変形]→[垂直方向に反転]を実行。[移動]ツールでドラッグして足の底が接するように位置を調整します。



次に、[消しゴム]ツールを選んでツールオプションバーで[モード:ブラシ]にしたあと、[ソフト円ブラシ]のようなぼけ足の大きなブラシで部分的に消し、レイヤーを[描画モード:オーバーレイ]に変更して自然な感じになじませます。

STEP

6 | 教室の奥に授業の残り時間を示す時計を描く



教室の奥に時計を描き加えていきます。まず、デジタル時計の数字のような書体を選んで授業の残り時間を表示するデジタルクロックを作成(左)。続いて、Illustratorで描画したアナログ時計をコピー&ペーストで配置して、Photoshop上で針を描き足しておきました(右)。

質感や色味を調整して作品を仕上げる

全体の質感や色味を調整しながら、作品を仕上げていきます。

加工によってあいまいになった箇所を、こまめに描き直すのがキレイに仕上げるポイントです。

1 | 手前と奥のモチーフをぼかして遠近感を強調



イラストの奥行きを強調していきます。まず、人物以外の背景のレイヤーを統合してひとつにまとめ、[フィルター] メニュー→[ぼかし]→[ぼかし(ボックス)]を[半径: 8pixel]程度で適用します。



続いて、手前の人物のレイヤーを統合して、[ぼかし(ボックス)]を[半径: 8pixel]程度で適用し、レイヤーを[描画モード: カラー比較(暗)]に変更します。これで、作品の遠近感を強調することができます。

2 | 全体の色調を調整してメインの人物を引き立てる

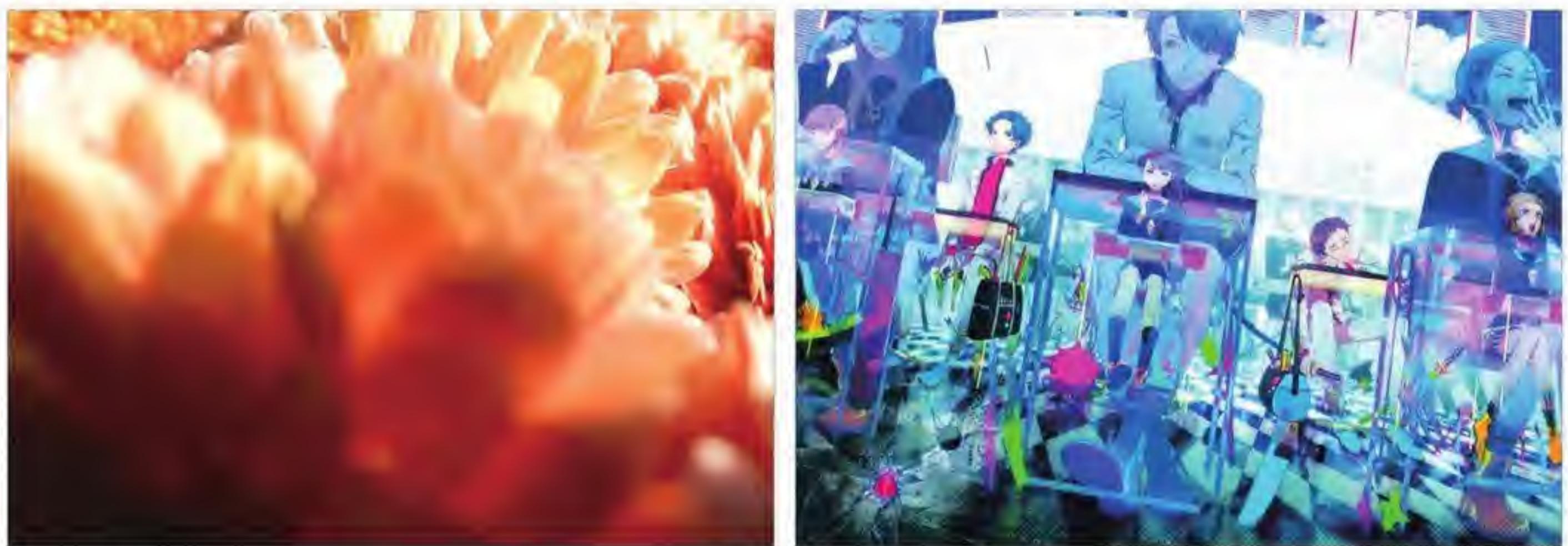


まず、最前面のレイヤーを選択したら、optionキーを押しながら[レイヤー]パネルメニューから[表示レイヤーを結合]を選んで実行。続いて結合されたレイヤーを複製して[イメージ] メニュー→[色調補正]→[自然な彩度]を[彩度: -100]で適用。[消しゴム]ツールで鮮やかな色を残したい部分を消したら、このレイヤーを[描画モード: 彩度]、[不透明度: 50%]に変更します(左)。次に、複製元の結合されたレイヤーを選び、[フィルター] メニュー→[ぼかし]→[ぼかし(ボックス)]を[半径: 45pixel]で適用したら、このレイヤーを[描画モード: ソフトライト]に変更します(右)。



STEP

3 | 花の写真を合成して全体の色味を調整する



テクスチャを利用して全体の色味をさらに整えていきます。今回は、デジタルカメラで撮影した花の写真を使用します(左)。この写真を作品全体に被さるように配置したら、[イメージ] メニュー→[色調補正]→[色相・彩度]を[色相:175]で実行し、水色系の色調にします。続いてこのレイヤーを[描画モード:ソフトライト]、[不透明度:50%]に変更してなじませます(右)。

STEP

4 | 部分的に加筆や修正をしてビジュアルを整えていく



STEP 3の要領で、別の写真を合成して色味をさらに整えていきます(左)。このように写真を合成したり全体の色調を補正したりすると、モチーフの一部が見づらくなったり、色味があいまいになってしまふところがでてきます。今回は、手前の生徒と中央の生徒が重なっている部分がぼやけた印象になったので、人物の輪郭線をピンクで描き加えるなどして分かりやすくしました(右)。

5 | タッチパネルディスプレイを描いてアクセントをつける



作品にアクセントをつけていきます。ここでは、生徒たちの前にタッチパネルディスプレイを描き加えて、SF的な雰囲気をプラスしました(左)。ただ、そのままだとのっぺりした印象なので、パネルの前面に新規レイヤーを作成してパターンを描き、[描画モード:オーバーレイ]にしてなじませています(右)。

6 | 全体のバランスを確認して微調整を行い作品を仕上げる



あとは、全体のバランスを確認しながら細部を調整していくば完成です。今回は、床が暗すぎたので少し明るく補正しました。また、STEP 2の要領で表示レイヤーを結合して全体を少しほかし、[消しゴム]ツールで中央の人物を消して、より遠近感が出るよう調整しています。

INTERVIEW

INTERVIEW

秋赤音

イラストレーターとして現在進行形で進化し、活躍の幅を大きく広げている秋赤音。絵を描き始めたきっかけ、影響を受けたもの、作品へのこだわりなどについて話を聞いた。

写真(人物写真)：谷本 夏 [studio track72]

小学生の頃から Photoshopで絵を描いていた

— まず、秋さんが絵を描き始めたきっかけについて聞かせてください。

原体験として、一番最初に絵を描くことが楽しいなど感じたのは、幼稚園のときですね。父の日に父親の似顔絵を描いたのですが、それが似ていると褒められて嬉しかったことを覚えています。

— 現在のようにデジタルで絵を描き始めたのはいつ頃からでしょうか？

父親がパソコンに興味を持っていて、物心ついたときから家にパソコンがあったんですよ。そのパソコンにPhotoshopが入っていたんですが、それで絵を描くようになったのは小学生のときです。その当時の

Photoshopのバージョンは、たしか5.5とかでしたね。当時は今とはまったく違うタッチの絵を描いていて、目の大きい、少女漫画タッチの女の子の絵などをよく描いていました。

— 小学生の頃からPhotoshopを使っていましたんですね。当時はどういった漫画を読んでいましたか？

小学生時代は、少女漫画誌の「りぼん」が好きでよく読んでいました。少女漫画の漫画家で言うと、種村有菜さんの作品などはその当時特に好きでしたね。少女漫画は今も好きで、山川あいじさんの作品はほとんど持っています。

— 少女漫画が好きだったのですね。その後はどのようなものに触れられたのでしょうか。

中学生になると「ジャンプ」などの少年漫画をよく読むようになりました。ジャンプの中でも「HUNTER×HUNTER」が大好きで、コミックスを何度も何度も読





イラストの資料として集めている、自動車やバイク、銃の模型。メカや武器といった無機質なモチーフを描くことも好きとのこと



コレクションしているさまざまな種類の眼鏡。イラストの中でも、眼鏡は多く登場するアイテムのひとつだ

み返していますね。連載が再開されたと思って喜んでいたら、また休載になってしまって……。早く新刊が出てほしいなど待ちわびています。中学生の頃に描いていた絵も、そうした少年漫画の影響を受けて変化していったように思います。今でも漫画は結構読んでいて、「進撃の巨人」や「暗殺教室」、「亜人」などは好きな作品ですね。

— 漫画以外で、子どもの頃に影響を受けたクリエイターなどはいますか？

小学生のときに展示会を見にいって好きになった、KAGAYAさんというアーティストの作品には影響を受けました。星座や宇宙をテーマにした、幻想的な作品をデジタルで制作されているアーティストなんですが、一時期はそのKAGAYAさんの作品の影響を受けて、星空っぽいファンタジックな絵を多く描いていました。

インターネットが当たり前にある環境で 多感な時期を過ごす

— 小学生時代、秋さんのようにパソコンで遊んでいるような同級生は周囲にいましたか？

同級生でパソコンを持っているような子はほとんどいませんでしたね……。当時は「ポストペット」にハマっていたのですが、そのファンサイトのお絵描き掲示板に絵を投稿したり、コメントをつけったりして遊んでいました。基本的に年上の人たちばかりだったので、ネットはいろいろな人たちと交流ができるで楽しかったですね。そのうち、もっと自分の絵を見てほしくなってきて、自分のホームページをつくり、そこに絵をアップするようになりました。

— 小学生の頃から、インターネットというものが身



秋赤音お気に入りのDVD。「AKIRA」や「ピンポン」、「CHICAGO」や「LEON」は特に好きな作品とのこと



お気に入りのCD。邦楽では「チャットモンチー」や「BUMP OF CHICKEN」、「倉橋ヨエコ」、「中島みゆき」、洋楽では「リンクイン・パーク」や「フライリーフ」などが好きなミュージシャン

近な存在だったのですね。その流れで、ニコニコ動画にも投稿するようになったのでしょうか？

そうですね。小学生の頃から日常的にパソコンで絵を描いたり、ネットで遊んでいた流れで、自然にニコニコ動画にも投稿するようになったという感じです。ニコ動とpixivの存在を知ったのが、ちょうど同じくらいのタイミングだったと思うのですが、pixivでもいろいろな人のイラストを見ていました。

—現在のペンネームである「秋赤音」というのは、いつ頃から使い始めたんですか？

ニコ動をはじめたのは高校一年のときぐらいだったのですが、最初はコロコロ名前を変えて投稿していたんです。それで、何回目かのときに「秋(あき)」という名前で投稿して、その後、秋に付け足して「秋赤音」で投稿したら結構な反応があったので、それ以降、秋赤音をペンネームとして使うようになりました。秋赤音

というペンネームの由来としては、赤とんぼの「アキアカネ」から取ったものなのですが、そこまで深く考えて付けたものではないんですよね。

イラストレーションのこだわりは ビビッドな色使い

—イラストレーターとして、昨年から今年ぐらいにかけて、絵のスタイルが大きく確立されたように感じるのですが、何かきっかけはあったのでしょうか？ 絵に関してはまだまだ定まっていない部分がもちろんあって、作品ごとにいろいろな塗りを試したりはしているのですが、ベースとしてのスタイルは、確かにここ1年くらいでなんとなく定まった感覚はあるかもしれません。今回の書籍用にメイキングの作品を制作してみて、最初と最後にやることは結構共通しているん

だなど改めて感じました。たとえば、イラストの下地にビビッドなピンクやブルー、グリーンなどの原色を敷いたり、最後に彩度を上げるレイヤーと彩度を下げるためのレイヤーを重ねたり。イラストの中で特にこだわっている点としては、やっぱり色使いでしょうか。色の使い方で自分のイラストだと気付いてもらえることも増えてきました。全体的にではなくても、イラストの中のどこかにビビッドな原色を置きたいというのありますね。

— 絵はどのようにして学ばれたのでしょうか？

美大や予備校などで専門的に絵を学んだという経験はないんですよね。ただ、高校が割と自由にカリキュラムを組めるところだったので、美術系の科目を多く取っていました。その後は専門学校に進んだのですが、そこでデッサンやデザインの面白さを知ったり、Illustratorの使い方を学びました。今でもIllustratorで制作した細かなパーツやグラフィックをイラストに組み合わせることがあります、そういうデザイン的なパーツを作ったりする作業は好きですね。

— 現在、イラストの制作にはどのようなツールを使っているのですか？

今はCLIP STUDIO PAINTとペンタブレットのIntuos 4をメインのツールとして使っていて、最終的な色味や彩度の調整にはPhotoshopを使っています。以前はSAIをよく使っていたのですが、SAIのキャンバスサイズの上限が1万ピクセルとかで、その上限を越えるサイズの絵を描くことが増えてきたタイミングで移行しました。CLIP STUDIO PAINTはさまざまな種類のブラシをダウンロードできるのと、ソフト自体の値段も手頃なところがいいですね。

多くの人に絵を見てもらえることが 制作のモチベーションになる

— 個人の作品制作とお仕事の場合で、イラストへの取り組み方などに何か違いはありますか？

趣味で描くイラストは、自分が好きなように描ける分、迷ってしまうことはありますね。仕事のように締め切りがあれば、「ここで終わり」ってできるんですけど、



個人制作の場合は自分の中でゴールと決めないと、いつまでも描き込んでしまうという、そういうジレンマのようなものがあります。あと、ちょっとわかりにくいかかもしれません、絵を描くこと自体はあまり好きではなくて、絵ができるって、自分が見たかった絵を見ることが好きというか。絵を描く過程を楽しむというよりは、絵が完成したときの達成感が味わいたいから描いている、というのが大きいと思います。そういうスタンスなので、何かしら目的があったほうが断然やりやすいですし、制作のモチベーションも上がりますね。

— なるほど。そういう意味では、仕事の場合は絵を描く目的がはっきりしていますよね。

そうですね。仕事のイラストの場合は、「人に必ず見てもらえる」というのがモチベーションとしてはすごく大きいです。描いたからには、やっぱり人に見てもらえない寂しいですよね。イラストにしても歌にしても、より多くの人に見たり聴いたりしてもらって、何かしら反応を貰えるというのは作り手として嬉しいですし、モチベーションに繋がります。

— このほか、秋さんはアニメーションなどの動画も制作されていますが、一枚絵のイラストとの違いなどはありますか？

結構違うと思います。アニメーションを作る場合、キャラクターとしての特徴はキープしつつ、なるべく造形をシンプルなものにするというのは心がけています。当たり前の話ですが、アニメーションの場合は絵を動かさなければいけないということもあって、あまり複



「秘密と遊戯と遭遇」
本書書きおろし作品



「背に潜む怪物」
本書書きおろし作品

雑な造形にはしにくいんです。アニメーションの絵は、遠目からでもわかりやすいようにというのは意識していますね。逆に一枚絵のイラストは、アニメーションだったら難しいなと思うような細かい描き込みができるので、じっくり絵を見てもらえるよう、細かいところまでしっかり描こうという気持ちで取り組んでいます。

カバーイラストに秘められた ミステリアスなストーリー

—メイキングも解説いただいた本書のカバーイラストですが、ストーリーを感じさせるミステリアスな雰囲気で、どのような設定で描かれたものなのか気になります。この作品の背景には、どのようなストーリーがあるのでしょうか。

「秘密と遊戯と遭遇」というタイトルで、男の子と女の子をメインモチーフに描いた作品です。大まかなストーリーとしては、二人の秘密の待ち合わせの場を第三者の青年が見つてしまって、それに気付いた二人が青年を見つめているという、そんなシチュエーションになっています。アクセサリーや下着など、さまざまなものがフェンスにぶら下がっていると思うのですが、これは男の子と女の子がそれぞれ自分の家からこっそり持ってきたものという設定で。第三者の青年の指が手前のフェンスにかかっている構図なども考えたのですが、いろいろと検討した結果、最終的には完成した形に落ち着きました。

—このイラストにはそういうストーリーがあったのですね。このほか、作品制作中のエピソードなどは何かありますか？

実際の入稿サイズよりもかなり大きめのサイズで制作



イラストにしても歌にしても 人から反応をもらえることがモチベーション

していたのですが、絵にぼかしなどのフィルターをかけたりするときに、パソコンの処理がめちゃくちゃ重たくて大変でした……。メイキング解説のためのキャラチャ用に動画を撮りながら作業していたのですが、作業中にPhotoshopが何回も落ちたりして。最終的には、6TBのHDDが全部埋まってしまって、新しいHDDを買い足しました(笑)。

— 今回、その他にも合わせて合計で6点の新作を描きおろしていただきましたが、SF的な世界観のものであったり、武器などのガジェットが多く描かれていたりと、新鮮な印象の作品でした。

今回描かせていただいたイラストは、描いてみたいテーマやモチーフばかりだったので制作は楽しかったです。SFっぽい世界観やメカ、ライフルなどの武器、無機質なモチーフを描くのは意外と好きですね。

イラストレーターとしての活動の幅を 今後さらに広げていきたい

— 現在、秋さんはイラストレーターとしての活動と並行して、歌手としても活動されていますよね。海外でライブをされる機会などもあるそうですが、反応はいかがですか。

ライブではどの国でも盛り上がってくれるので嬉しい

ですね。2013年は海外でのライブが結構多かったのですが、台湾、メキシコ、フランスなど、さまざまな国に行って歌わせていただきました。歌とイラストは、それそれでまったく違った楽しさや大変さがありますね。あと、歌ってるときはイラストを描きたくなるし、イラストを描いているときは歌いたくなるということもあります。

— ライブでは、国によって観客の雰囲気や温度感などは違ったりするのでしょうか？

それが、お客様の雰囲気はどの国でも大体似ているんですよ。見た目や言葉は全然違うのに、漫画やアニメ、ニコニコ動画を好きだと言う気持ちは一緒なので、どことなく雰囲気や服装などに共通しているものがある。雰囲気的には、日本でやるのと同じような感じの親近感がありますね(笑)。

— 今後の展望についてお聞かせください。

イラストレーターとしての活動を、今後さらに広げていきたいなと思っています。仕事としては、本の表紙などはもっとやってみたいですね。自分がイラストを手がけた本やCDジャケットをお店で見かけるのは、やっぱり嬉しいです。それから、以前AKB48の渡辺麻友さんのコスチュームデザインを担当させていただいたのですが、すごく楽しかったので、機会があればぜひまたこういうお仕事もやってみたいです。

PROFILE

秋赤音 (あきあかね)

通称「歌う絵師」。2011年TOY'S FACTORYから「antinotice」でデビュー。2012年4月に1stアルバム「ぼろぼろな生き様。」、11月には2nd「DRAGONFLY」、2014年には3rd「SQUARE」を発表。人気フォーグデュオ「ゆず」や「渡辺麻友」など、数々の人気アーティストのCDジャケットを手がける。TBS「金スマ」のOP(キャラクターデザイン&構成)も手がけ、最近では、2014年グラミー賞最優秀楽曲賞を受賞した歌手「LORDE」の日本語版公式MVを制作。

URL : akiakane.net

STAFF

カバーイラストレーション 秋赤音

装幀 TATSDESIGN

本文デザイン waonica

レイアウト 平野雅彦

編集 平泉康児、山口 優

ILLUSTRATION MAKING & VISUAL BOOK

秋赤音

2014年11月20日 初版第1刷発行

2014年12月20日 初版第2刷発行

著者 秋赤音

発行人 佐々木 幹夫

発行所 株式会社 翔泳社 [<http://www.shoeisha.co.jp>]

印刷・製本 株式会社 廣済堂

© 2014 COCHITORA,Inc Illustrated by AKIAKANE All Rights Reserved.

*本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部または全部について(ソフトウェアおよびプログラムを含む)、
株式会社 翔泳社から文書による許諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

*本書へのお問い合わせについては、3ページに記載の内容をお読みください。

*落丁・乱丁はお取り替えいたします。03-5362-3705までご連絡ください。

ISBN978-4-7981-3867-1 Printed in Japan

※印刷出版とは異なる表記・表現の場合があります。予めご了承ください。
※印刷出版再現のため電子書籍としては不要な情報を含んでいる場合があります。
※本電子書籍は同名出版物を底本として作成しました。記載内容は印刷出版当時のものです。